DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 2
1.3.1. Maksud 2
1.3.2. Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.5.1. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.6. Sistematika Penulisan 8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1. Profil Tempat Penelitian 11
2.1.1. Sejarah Instansi 11
2.1.2. Logo Instansi 11
2.1.3. Badan Hukum Instansi 11
2.1.4. Visi dan Misi 12
2.1.5. Struktur Organisasi 13
2.2. Landasan Teori 14
2.2.1. *Multimedia* 14
2.2.2. Grafika Komputer 15
2.2.3. Elemen – Elemen Grafika Komputer 16
2.2.4. *Virtual Reality* 16

2.2.5. *Virtual Tour* 17
2.2.6. *3D Modeling* 18
2.2.7. *Low Poly* 19
2.2.8. Teori Dasar Graf 19
2.2.9. Graf Berbobot (Weighted Graph) 20
2.2.10. Lintasan Terpendek 21
2.2.11. Algoritma Dijkstra 21
2.2.12. *QR Code* 23
2.2.13. *UML (Unified Modeling Language)* 24
2.2.14. Pengujian *Black Box* 27
2.2.15. Pengujian Kuesioner 27
2.2.16. Autodesk 3D Studio Max 28
2.2.17. Unity 28
2.2.18. Android 29
2.2.19. Versi Android 30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
3.1. Analisis Sistem 35
3.1.1. Analisis Masalah 35
3.1.2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 35
3.1.3. Analisis Sistem yang Diusulkan 37
3.1.4. Analisis Aplikasi Sejenis 38
3.1.5. Analisis Arsitektur Sistem 47
3.1.6. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 68
3.1.7. Analisis Kebutuhan Fungsional 68
3.1.8. Perancangan Sistem 93
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 107
4.1. Implementasi 107
4.1.1. Implementasi Perangkat Pembangun 107
4.1.2. Implementasi Antarmuka 108
4.2. Pengujian 109
4.2.1. Pengujian *Blackbox* 109
4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian *Blackbox* 110
4.2.3. Pengujian Beta 114
4.2.4. Hasil Pengujian Wawancara 120

4.2.5. Kesimpulan Pengujian 121
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 123
5.1. Kesimpulan 123
5.2. Saran 123
DAFTAR PUSTAKA 124