DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 9
TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Tinjauan Perusahaan 9
2.1.1 Sejarah Perusahaan 9
2.1.2 logo Perusahaan 9
2.1.3 Visi dan Misi 10
2.2 Landasan Teori 10
2.2.1 Pengertian Hotel 10
2.2.1.2 Klasifikasi Hotel 10
2.2.2 Media Promosi 11
2.2.2.1 Pengertian Promosi 11

2.2.2.2 Fungsi Promosi 11
2.2.2.3 Tujuan Promosi 12
2.2.3 Multimedia 12
2.2.4 Virtual Reality 14
2.2.5 Android 15
2.2.5.1 Android SDK (Software Development Kit) 17
2.2.5.2 Perkembangan Android 18
2.2.6 Cardboard 22
2.2.6.1 Cardboard SDK (Software Development Kit) 23
2.2.7 3DMax 23
2.2.8 Unity 3D Engine 23
2.2.9 Accelerometer 25
2.2.10 Gyroscope 25
2.2.11 Pemograman Berorientasi Objek 25
2.2.11.1 UML (Unified Modeling Language) 26
2.2.11.2 Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek 27
2.2.11.2.1 Diagram UML 27
2.2.11.2.2 Use Case Diagram 28
2.2.11.2.3 Activity Diagram 28
2.2.11.2.4 Sequence Diagram 29
2.2.11.2.5 Class Diagram 29
2.2.13 Metode Pengujian Sistem 29
2.2.13.1Betha Testing 29
2.2.13.2 Pengujian Blackbox 30
2.2.13.3 Pengujian Alpha 30
2.2.13.4 Skala Likert 30
2.2.13.5 Kuesioner 31
BAB 3 33
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 33
3.1 Analisis Sistem 33
3.1.1 Analisis Masalah 33

3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 34
3.1.3 Analisis Arsitektur Aplikasi 37
3.1.4 Analisis Virtual Reality 38
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 45
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 45
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 46
3.1.6 Analisis Pengguna 47
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 47
3.1.7.1 Use Case Diagram 47
3.1.7.2 Identifikasi Actor 48
3.1.7.3Definisi Use Case 48
3.1.7.4 Skenario Use Case 49
3.1.7.5 Activity Diagram 51
3.1.7.6 Class Diagram 54
3.1.7.7 Sequence Diagram 56
3.2 Perancangan 59
3.2.1 Perancangan Antarmuka 59
3.2.2 Jaringan Semantik 63
BAB 4 65
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 65
4.1 Implementasi Sistem 65
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 65
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 66
4.1.3 Implementasi Aplikasi 66
4.1.4 Implementasi Antarmuka 66
4.2 Pengujian 68
4.2.1 Pengujian Blackbox 69
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian BlackBox 69
4.2.2.1 Pengujian Tampilan Menu 69
4.2.2.2 Pengujian Skenario Objek Virtual 70
4.2.3 Pengujian Betha 71

4.2.3.1 Data Kuesioner 71
4.2.3.1.1 Pengolahan Data Kuesioner 71
4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 76
BAB 5 77
KESIMPULAN DAN SARAN 77
5.1 Kesimpulan 77
5.2 Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 78