DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xvi
DAFTAR SIMBOL xv
BAB I Pendahuluan 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II Tinjauan Pustaka 7
2.1 Tinjauan Perusahaan 7
2.1.1 Profil Perumahan Bumi Sariwangi 7
2.1.2 Visi 7
2.1.3 Misi 7
2.1.4 Struktur Organisasi 7
2.2 Landasan Teori 9
2.2.1 Pengertian Rumah 9
2.2.2 Pengertian Promosi 9
2.2.2.1 Pengiklanan(Advertising) 10

2.2.2.2 Penjualan Perseorangan (Personal Selling).....10
2.2.2.3 Promosi Penjualan (Sales Promotion).....11
2.2.2.4 Publisitas (Publishing) 11
2.2.3 Multimedia 12
2.2.3.1 Jenis Multimedia 13
2.2.3.2 Penggunaan Multimedia.....13
2.2.4 Virtual Reality.....14
2.2.4.1 Sejarah Virtual Reality.....14
2.2.4.2 Manfaat Virtual Reality.....15
2.2.5 3D Modeling 17
2.2.5.1 Manfaat 3D Modeling.....18
2.2.6 Pemograman Berorientasi 20
2.2.6.1 Kelas (Class) 20
2.2.6.2 Objek (Object).....21
2.2.6.3 Metode (Method) 21
2.2.6.4 Atribut (Attribute).....21
2.2.6.5 Enkapsulasi (Encapsulation) 21
2.2.6.6 Pewarisan (Inheritance).....21
2.2.6.7 Antarmuka (Interface).....22
2.2.6.8 Generalisasi dan Spesialisasi 22
2.2.6.9 Polimorfisme (Polymorfism) 22
2.2.7 UML (Unified Modeling Language).....22
2.2.7.1 Use Case Diagram.....22
2.2.7.2 Class Diagram 23
2.2.7.3 Activity Diagram.....23
2.2.7.4 Sequence Diagram 24
2.2.8 Sekala Likert.....25
2.2.8 Perangkat Lunak Pendukung.....27

2.2.8.1 *Blender3D* 28
2.2.8.2 *Unity3D* 29
2.2.8.3 *Adobe Photoshop* 31
2.2.8.4 Star UML 33
2.2.8.5 Android 33
BAB III 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
3.1.2.1 Media Promosi dengan Stand 36
3.1.2.2 Media Promosi dengan Brosur.....37
2.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan 38
3.1.4 Aplikasi yang Sejenis.....39
3.1.4.1 *Tuscany Dive*.....39
3.1.5 Analisis Arsitektur Sistem 42
3.1.6 Pengumpulan Data 42
3.1.7 Analisis Pembodelan Objek 46
3.1.7.1 Pintu 46
3.1.7.2 Jendela.....47
3.1.7.3 Lantai.....50
3.1.7.4 Dinding.....52
3.1.7.5 Atap 54
3.1.7.6 Penggabungan Objek 56
3.1.8 *Exproting Object* 58
3.1.9 Pemberian Controller 58
3.1.10 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 59
3.1.10.1 Analisis Pengguna.....59
3.1.10.2 Analisis Perangkat Keras 60

3.1.10.3 Analisis Perangkat Lunak 61
3.1.11 Analisis Kebutuhan Fungsional 62
3.1.11.1 Use Case.....62
3.1.11.2 *Activity Diagram* 69
3.1.11.3 *Class Diagram* 77
3.1.11.4 *Sequense Diagram* 78
3.2 Perancangan Sistem 84
3.2.1 Perancangan Struktur Menu.....84
3.2.2 Perancangan Antarmuka 85
3.2.3 Jaringan Semantik.....89
BAB IV Implementasi dan Pengujian.....90
4.1 Implementasi.....90
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangunan 90
4.1.2 Implementasi Class 91
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....92
4.2 Pengujian.....93
4.2.1 Pengujian *Alfa* 93
4.2.1.1 Pengujian *Blackbox*.....94
4.2.1.2 Kasus dan hasil Pengujian *Blackbox*.....97
4.2.2 Pengujian Beta 97
4.2.2.1 Sekenario Pengujian Beta 97
4.2.2.1.1 Data Kuesioner.....98
4.2.2.1.2 Hasil Pengolahan Keusioner..... 99
BAB V Kesimpulan dan saran 111
5. 1 Kesimpulan 111
5.2 Saran 111
DAFTAR PUSTAKA 112
LAMPIRAN.....113