DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.3.1 Maksud 2
1.3.2 Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.4.1 Batasan Area Penelitian 3
1.4.2 Batasan Sistem 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Sejarah Universitas Komputer Indonesia 9
2.1.1 Visi, Misi, Tujuan 11
2.1.2 Struktur Organisasi 11
2.2 Landasan Teori 13
2.2.1 Literatur Review 13
2.3 Virtual Reality 13
2.3.1 Sejarah Perkembangan Virtual Reality 14
2.3.2 Virtual Reality Photography 15
2.3.3 Virtual Tour 15

2.3.4 Hotspot 17
2.3.5 Pembuatan Virtual Tour 17
2.4 Panellum 19
2.5 Grafika Komputer 19
2.5.1 Grafika Komputer 2D 20
2.5.2 Grafika Komputer 3D 20
2.6 Rendering 21
2.7 Jaringan Internet 21
2.7.1 Pengertian 21
2.7.2 Sejarah Perkembangan Internet 22
2.8 Teknologi Website 23
2.9 Aplikasi Program Berbasis Web 24
2.10 HTML 25
2.11 JavaScript 25
2.11.1 Sejarah Singkat JavaScript 25
2.11.2 Web Grapich Library 27
2.11.3 WebGL Adalah API 27
2.11.4 WebGL Didasarkan Pada OpenGL ES 2.0 28
2.11.5 Sejarah WebGL 29
2.11.6 WebGL Client Side Process 30
2.12 NoSQL 30
2.13 JavaScript Object Nation (JSON) 31
2.14 Sistem 32
2.15 Informasi 32
2.16 Sistem Informasi 32
2.17 Multimedia 33
2.18 Entity Relationship Diagram 33
2.19 Database 35
2.20 Data Flow Diagram (DFD) 35
2.21 Kamus Data 37
2.22 Blackbox 37
2.23 Skala Likert 38

2.24 PTGui 39
2.25 Adobe Dreamweaver 39
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 41
3.1 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 41
3.1.2 Analisis Prosedur yang sedang berjalan 42
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 43
3.1.4 Arsitektur Sistem 47
3.1.5 Analisis Alur Sistem yang dibangun 48
3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 73
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 73
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 74
3.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem (Pengguna) 75
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 76
3.3.1 Diagram Konteks 76
3.3.2 Data Flow Diagram 76
3.3.3 Spesifikasi Proses 79
3.3.4 Kamus Data 83
3.4 Perancangan Sistem 85
3.4.1 Perancangan Struktur Menu 85
3.4.2 Perancangan Data 86
3.4.3 Perancangan Antar Muka 88
3.4.4 Perancangan Pesan 92
3.4.5 Jaringan Semantik 93
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 95
4.1 Lingkungan Implementasi 95
4.1.1 Implementasi perangkat keras 95
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 96
4.1.3 Implementasi Data 96
4.1.4 Implementasi Antarmuka 97
4.2 Pengujian Sistem 98
4.2.1 Pengujian Blackbox 99

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 109
5.1 Kesimpulan 109
5.2 Saran 109
DAFTAR PUSTAKA 111