DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Metode Pengujian 6
1.7 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Dago *Village* 9
2.1.1 Sejarah Dago *Village* 9
2.1.2 Struktur Organisasi Dago *Village* 9
2.1.3 Deksripsi Kerja 10
2.1.4 Konsep *Village* 12
2.2 Landasan Teori 13
2.2.1 Pengertian *Property* 13
2.2.2 Media Promosi 14
2.2.2.1 Pengertian Promosi 14
2.2.2.2 Tujuan Promosi 15
2.2.3 Multimedia 15

2.2.4 *Virtual* Reality 17
2.2.5 Android 17
2.2.5.1 Android SDK (Software *Development* Kit) 18
2.2.6 Pengertian PHP 18
2.2.7 BPMN 19
2.2.8 Metode Luther Sutopo 20
2.2.9 Metode Perancangan Sistem 22
2.2.9.1 Pemrograman Berorientasi Objek 23
2.2.9.2 UML (*Unified Modeling Language*) 25
2.2.10 Metode Pengujian Sistem 28
2.2.10.1 Betha Testing 28
2.2.10.2 Pengujian Blackbox 29
2.2.10.3 Pengujian Alpha 29
2.2.10.4 Wawancara 29
2.2.11 Perangkat Lunak yang Digunakan 30
2.2.11.1 MySQL 30
2.2.11.2 XAMPP 30
2.2.11.3 Google Sketchup 31
2.2.11.4 Blender 32
2.2.11.5 Notepad++ 33
2.2.11.6 Unity 3D Engine 34
2.2.11.7 Photoshop 35
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 37
3.1 Analisis Sistem 37
3.1.1 Analisis Masalah 37
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 38
3.1.3 Analisis *Virtual Property* Sejenis 40
3.1.4 Analisis *Virtual Property* yang Akan Dibangun 41
3.1.4.1 Arsitektur Sistem 41
3.1.4.2 Analisis Multimedia Interaktif 43
3.1.4.3 Pengumpulan Data 50
3.1.4.4 Analisis Pemodelan Objek 52

3.1.4.5 Storyboard 53
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 55
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 56
3.1.6.1 Analisis Kebutuhan Pengguna 56
3.1.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 57
3.1.6.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 58
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 58
3.1.7.1 *Use Case* Diagram 59
3.1.7.2 *Activity Diagram* 67
3.1.7.3 Class Diagram 77
3.1.7.4 Sequence Diagram 79
3.2 Perancangan Sistem 88
3.2.1 Perancangan Basis Data 88
3.2.1.1 Skema Relasi 88
3.2.1.2 Struktur Tabel 89
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 91
3.2.3 Perancangan Tampilan Antar Muka 91
3.2.3.1 Perancangan Antar Muka User/*Marketing* 91
3.2.3.2 Perancangan Antar Muka User /Admin *Marketing* 96
3.2.4 Perancangan Pesan 100
3.2.5 Jaringan Semantik 102
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 105
4.1 Implementasi Sistem 105
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangunan 105
4.1.2 Implementasi Aplikasi 106
4.1.3 Implementasi *Class* 106
4.1.4 Implementasi Basis Data 107
4.1.5 Implementasi Antarmuka 109
4.2 Pengujian Sistem 109
4.2.1 Pengujian Alpha 110
4.2.1.1 Skenario Pengujian Alpha 110
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 111

4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Alpha 119
4.2.2 Pengujian Beta 119
4.2.2.1 Rencana Pengujian Beta 120
4.2.2.2 Hasil Wawancara 121
4.2.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 123
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 125
5.1 KESIMPULAN 125
5.2 SARAN 125
DAFTAR PUSTAKA 127