DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xix
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 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Tahap Identifikasi Masalah 4
1.5.2 Tahap Pengumpulan Data 4
1.5.3 Tahap Analisis 5
1.5.4 Tahap Perancangan 5
1.5.5 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Metode Pengujian 7
1.7 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Hotel Patra Jasa Kota Bandung 9
2.1.1 Sejarah Patra Jasa 9
2.1.2 Struktur Organisasi Hotel Patra Jasa 10
2.1.3 Orientasi Tugas Dari Struktur Organisasi 11
2.1.4 Visi dan Misi 12
2.1.4.1 Visi 12
2.1.4.2 Misi 12

2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Pengertian Hotel 12
2.2.1.1 Klasifikasi Hotel 13
2.2.2 Media Promosi 14
2.2.2.1 Pengertian Promosi 14
2.2.2.2 Fungsi Promosi 14
2.2.2.3 Tujuan Promosi 14
2.2.3 Multimedia 15
2.2.4 Pengertian PHP 16
2.2.5 Virtual Reality 17
2.2.6 BPMN 18
2.2.7 Android 19
2.2.7.1 Android SDK (Software Development Kit) 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 Konsep UML (Unified Modeling Languange) 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 Skala Likert 29
2.2.12.5 Kuisioner 31
2.2.11 Perangkat Lunak yang Digunakan 31
2.2.11.1 Pengertian XAMPP 31
2.2.11.2 Pengertian MySQL 32
2.2.11.3 Google Sketchup 32
2.2.11.4 Notepad++ 33
2.2.11.5 Unity 3D Engine 33
2.2.11.6 Photoshop 34
2.2.11.7 V-ray 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 Aplikasi Sejenis 41
3.1.4 Tabel Perbandingan Aplikasi 42
3.1.5 Analisis Virtual Hotel yang di Usulkan 43
3.1.5.1 Arsitektur Sistem 44
3.1.5.2 Analisis Virtual 3D 46
3.1.5.3 Pengumpulan Data 52
3.1.5.4 Analisis Pemodelan Objek 55
3.1.5.5 Pembuatan Objek 57
3.1.5.6 Storyboard 66
3.1.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 69
3.1.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 69
3.1.7.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 69
3.1.7.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 70
3.1.7.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 71
3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 72
3.1.8.1 Use Case Diagram 72
3.1.8.2 Activity Diagram 80
3.1.8.3 Class Diagram 99
3.1.8.4 Sequence Diagram 101
3.2 Perancangan Sistem 111
3.2.1 Perancangan Basis Data 111
3.2.1.1 Entitas Relationship Diagram (ERD) 112
3.2.1.2 Skema Relasi 112
3.2.1.3 Struktur Tabel 113
3.2.2 Perancangan Tampilan Antar Muka 114
3.2.2.1 Perancangan Antar Muka User/Sales 115
3.2.2.2 Perancangan Antar Muka User /Admin Sales 118

3.2.3 Perancangan Struktur Menu 123
3.2.4 Perancangan Pesan 124
3.2.5 Jaringan Semantik 126
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 129
4.1 Implementasi Sistem 129
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangunan 129
4.1.2 Implementasi Aplikasi 130
4.1.3 Implementasi *Class* 130
4.1.4 Implementasi Basis Data 131
4.1.5 Implementasi Antarmuka 133
4.2 Pengujian Sistem 133
4.2.1 Pengujian Black Box 134
4.2.1.1 Rencana Pengujian *Black Box Frontend* 134
4.2.1.2 Rencana Pengujian *Black Box Backend* 134
4.2.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian Fungsional *Frontend* 135
4.2.1.4 Kasus dan Hasil Pengujian Fungsional *Backend* 136
4.2.1.5 Kasus dan Hasil Pengujian Data Masukan 137
4.2.1.6 Kesimpulan Pengujian Black Box 144
4.2.2 Pengujian Wawancara 144
4.2.2.1 Rencana Pengujian Wawancara 144
4.4.2.2 Hasil Wawancara 145
4.4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Wawancara 147
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 149
5.1 Kesimpulan 149
5.2 Saran 149
DAFTAR PUSTAKA 151