DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xix
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 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.5.1. Identifikasi Masalah 5
1.5.2. Pengumpulan Data 5
1.5.3. Analisis 5
1.5.4. Perancangan 5
1.5.5. Pembangunan 6
1.5.6. Pengujian 7
1.5.7. Kesimpulan dan Saran 7
1.6. Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Perusahaan 9
2.1.1. Sejarah Perusahaan 9

2.1.2. Visi dan Misi 10
2.1.3. Logo Hikmah Mebel Cimahi 10
2.2. Landasan Teori 10
2.2.1. Mebel 11
2.2.2. Klasifikasi Posisi Produk 11
2.2.3. Aplikasi 12
2.2.4. Android 13
2.2.5. Product Customization 15
2.2.6. Virtual Reality 15
2.2.7. Metode Luther Sutopo 18
2.2.8. Business Process Modelling Notation*s*(BPMN) 21
2.2.9. Pemrograman Berorientasi Objek 22
2.2.10. Unified Modeling Language (UML) 23
2.2.10.1. Diagram UML 24
2.2.10.2. Use Case Diagram 24
2.2.10.3. Activity Diagram 25
2.2.10.4. Sequence Diagram 25
2.2.10.5. Class Diagram 25
2.2.11. PHP Hypertext Preprocessor 25
2.2.12. Pengujian Sistem 26
2.2.13. Black Box Testing 27
2.2.14. Wawancara 28
2.2.15. Tools Yang Digunakan 29
2.2.15.1. Android SDK 29
2.2.15.2. Unity 30
2.2.15.3. Blender 31
2.2.15.4. MySQL 32
2.2.15.5. StarUML 32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 35
3.1. Analisis Sistem 35
3.1.1. Analisis Masalah 35

3.1.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 36
3.1.3. Analisis Virtual Kustomisasi Sejenis 39
3.1.4. Analisis Kustomisasi Virtual Yang Akan Dibangun 40
3.1.4.1. Analisis Produk Furniture 41
3.1.4.2. Storyboard 43
3.1.4.3. Arsitektur Sistem 47
3.1.4.4. Pembuatan Objek 3D 49
3.1.4.5. Bahan Furniture 56
3.1.5. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 57
3.1.6. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 58
3.1.6.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 58
3.1.6.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 59
3.1.6.3. Analisis Kebutuhan Pengguna 59
3.1.7. Analisis Kebutuhan Fungsional 60
3.1.7.1. Use Case Diagram 60
3.1.7.2. Activity Diagram 69
3.1.7.3. Class Diagram 80
3.1.7.4. Sequence Diagram 82
3.1.7.5. Entity Relationship Diagram 89
3.1.7.6. Kamus Data ERD 90
3.1.7.7. Skema Relasi 90
3.1.7.8. Struktur Tabel 91
3.2. Perancangan Sistem 93
3.2.1. Perancangan Antarmuka 93
3.2.2. Perancangan Struktur Menu 105
3.2.3. Jaringan Semantik 107
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 111
4.1. Implementasi Sistem 111
4.1.1. Implementasi Perangkat Pembangun 111
4.1.2. Implementasi Aplikasi 112
4.1.3. Implementasi Class 112

4.1.4. Implementasi Basis Data 113
4.1.5. Implementasi Antarmuka 114
4.2. Pengujian Sistem 115
4.2.1. Pengujian Black Box 115
4.2.1.1. Skenario Pengujian Black Box 116
4.2.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian Fungsional Black Box 117
4.2.1.3. Kasus dan Hasil Pengujian Data Masukan 118
4.2.1.4. Kesimpulan Pengujian Black Box 123
4.2.2. Pengujian Wawancara 123
4.2.2.1. Skenario Pengujian Wawancara 123
4.2.2.2. Hasil Pengujian Wawancara 125
4.2.2.3. Kesimpulan Pengujian Wawancara 128
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 133
5.1. Kesimpulan 133
5.2. Saran 133
DAFTAR PUSTAKA 132