DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 3
1.5.1. Tahapan Alur Penelitin 4
1.5.1.1. Identifikasi Masalah 6
1.5.1.2. Pengumpulan Data 6
1.5.1.3. Analisis Kebutuhan Sistem 7
1.5.1.4. Concept 7
1.5.1.5. Design 7
1.5.1.6. Material Collecting 8
1.5.1.7. Assembly 8
1.5.1.8. Testing 8
1.5.1.9. Penarikan Kesimpulan 8
1.6. Sistematika Penulisan 9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1. Profil Perusahaan 11
2.1.1. Visi dan Misi PT.Dinamika Artistika 75 11
2.1.2. Struktur Organisasi Kerja dan Deskripsi Kerja 12
2.1.3. Logo Perusahaan 13

2.1.4. Deskripsi Kerja 13
2.2. Landasan Teori 16
2.2.1. Pengertian Promosi 16
2.2.1.1. Pengiklanan 17
2.2.2. Pengertian Rumah 18
2.2.2.1. Rumah Tipe 225 18
2.2.3. Virtual Tour 18
2.2.4. Multimedia 19
2.2.4.1. Jenis Multimedia 19
2.2.4.2. Elemen Multimedia 20
2.2.4.3. Penggunaan Multimedia 22
2.2.5. Virtual Tour 23
2.2.6. 3D Modeling 23
2.2.6.1. Manfaat 3D Modeling 24
2.2.7. Pemograman Berorientasi Objek 26
2.2.8. BPMN Business Process Modeling Notation 29
2.2.9. UML (Unified Modeling Language) 30
2.2.9.1. Use Case Diagram 31
2.2.9.3. Class Diagram 32
2.2.9.3. Activity Diagram 33
2.2.9.4. Sequence Diagram 34
2.2.10. Teknik Sampling Convenience Sampling 35
2.2.11. Metode Slovin 35
2.2.12. Skala Likert 36
2.2.13. Bahasa Pemograman 42
2.2.13.1. C++ 42
2.2.14. Perangkat Lunak Pendukung 43
2.2.14.1. Blender 3D 43
2.2.14.2. 3D Studio Max 44
2.2.14.3. Unreal Engine 4 45
2.2.14.3.1. Blueprint 45

2.2.14.4. Adobe Photoshop 48
2.2.14.5. Microsoft Visio 49
2.2.15. Metode Pengujian 50
2.2.15.1. Black Box Testing 50
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 53
3.1. Analisis Sistem 53
3.2. Analisis Masalah 53
3.2.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 53
3.2.2 Analisis Aplikasi yang sejenis 55
3.2.3 Analisis Sistem yang akan dibangun 61
3.2.3.1. Proses Virtual Tour 63
3.2.3.2. Proses Manipulasi Objek 64
3.2.4. Pengumpulan Data 65
3.2.5. Kebutuhan Objek 68
3.2.6. Storyboard 73
3.2.7. Analisis Pemodelan Rumah Tipe 225 77
3.2.7.1. Pemodelan 3D 79
3.2.7.2. Texturing 79
3.2.7.3. Exporting Objek 80
3.2.7.4. Penggabungan dan Penyusunan Objek 80
3.2.7.5. Lightmapping 81
3.2.7.6. Pemberian Controller atau Navigasi 84
3.2.7.7. Package 84
3.2.8. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 86
3.2.9. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 86
3.2.9.1. Analisis Perangkat Keras 87
3.2.9.2. Analisis Perangkat Lunak 87
3.2.9.3. Analisis Pengguna 88
3.2.10. Analisis Kebutuhan Fungsional 89
3.2.10.1. Use Case 89
3.2.10.1.1. Definisi Aktor 90

3.2.10.1.2. Definisi Usecase.....91
3.2.10.2. Use Case Scenario.....91
3.2.10.3. Activity Diagram 95
3.2.10.4. Class Diagram.....102
3.2.10.5. Sequence Diagram 105
3.3 Perancangan Sistem 109
3.3.1. Perancangan Struktur Menu.....109
3.3.2. Perancangan Antarmuka 109
3.3.3. Jaringan Semantik.....115
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 117
4.1. Implementasi.....117
4.1.1. Implementasi Perangkat Pendukung.....117
4.1.1.1. Implementasi Perangkat Keras.....117
4.1.1.2. Implementasi Perangkat Lunak.....118
4.1.2. Implementasi Class 118
4.2. Pengujian.....119
4.2.1. Pengujian Black Box.....119
4.2.1.1. Skenario Pengujian Black Box 120
4.2.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian Black Box.....121
4.2.1.2.1. Pengujian Melakukan Virtual Tour.....121
4.2.1.2.2. Pengujian Menampilkan Video.....121
4.2.1.2.3. Pengujian Menampilkan Informasi.....122
4.2.1.2.4. Pengujian Menampilkan Panduan.....122
4.2.1.2.5. Pengujian Mengatur Resolusi 122
4.2.1.2.6. Pengujian Melakukan Interaksi.....123
4.2.1.2.7. Pengujian Melakukan Manipulasi.....123
4.2.1.3. Kesimpulan Pengujian Black Box 123
4.2.2. Tanggapan Pengguna 124
4.2.2.1. Data Kuesioner.....124
4.2.2.1.1. Hasil Kuesioner.....125
4.2.2.1.2. Kesimpulan Hasil Kuesioner Terhadap Tujuan Pertama.....128

4.2.2.2. Data Wawancara 129
4.2.2.2.1. Kesimpulan Hasil Wawancara Terhadap Tujuan Kedua 130
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 131
5.1. Kesimpulan 131
5.2. Saran 131
DAFTAR PUSTAKA 133