

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Studi Literature</i>	5
2.2 Landasan/Kerangka Teori	13
2.2.3 <i>Panorama</i>	14
2.2.4 <i>Image Stitching</i>	15
2.2.5 Teknik Pengambilan Gambar.....	15
2.2.6 <i>Perangkat Lunak Pengembang Sistem</i>	17
2.2.7 Metode Pengembangan <i>Perangkat Lunak</i>	18
2.2.8 Tahapan Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	19
2.2.9 UML.....	21
2.3 <i>Hipotesis</i>	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Alur Penelitian	22
3.2 Pengumpulan Data	23
3.3 Metode Pengembangan <i>Perangkat Lunak</i>	23
3.3.1 <i>Concept</i>	23
3.3.2 <i>Design</i>	26
3.3.3 <i>Material Collecting</i>	30
3.3.4 <i>Assembly</i>	30
3.3.5 <i>Testing</i>	31
3.3.6 <i>Distribution</i>	31
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Hasil Tahap <i>Material Collecting</i>	32
4.1.2 Hasil Tahap <i>Modeling</i>	34
4.1.3 Hasil Tahap <i>Assembly</i>	35
4.2 <i>Testing</i>	39
4.2.1 <i>Blackbox</i>	39
4.2.2 <i>Kuesioner</i>	47
4.3 Pembahasan.....	49
4.3.1 Kelebihan <i>Website Virtual Tour</i>	49
4.3.2 Kekurangan <i>Website Virtual Tour</i>	49
4.3.3 <i>Spesifikasi Perangkat Lunak</i>	50
4.3.4 <i>Spesifikasi Perangkat keras</i>	50
4.3.5 Proses Pengambilan Gambar	50
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	53
 DAFTAR PUSTAKA	 54
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1. <i>Studi Literature</i>	11
Tabel 4. 1. Lokasi Pengambilan Gambar	32
Tabel 4. 2. Hasil Pengujian Fungsi <i>Tools</i>	40
Tabel 4. 3. Scenario Pengujian Program	42
Tabel 4. 4. Browser Yang Digunakan Untuk Testing	44
Tabel 4. 5. Hasil Pengujian Proses Akses Website	45
Tabel 4. 6. Hasil Pengujian Interface	46
Tabel 4. 7. Tabel Kuesioner	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1. Teknik Pengambilan Gambar 360	16
Gambar 2. 2. Tahapan Pengembangan Metode MDLC.	19
Gambar 3. 1. Diagram Alur Penelitian	22
Gambar 3. 2. <i>Use Case Diagram</i>	25
Gambar 3. 3. <i>Activity Diagram</i>	26
Gambar 3. 4. Flowchart Akses Website	27
Gambar 3. 5. <i>Flowchart System Website</i>	27
Gambar 3. 6. <i>Flowchart</i> Lokasi.....	28
Gambar 3. 7. Rancangan Antarmuka <i>Splash Screen</i>	29
Gambar 3. 8. Rancangan Antarmuka <i>Main Page</i>	29
Gambar 4. 1. Hasil <i>Sampel</i> Pengambilan <i>Foto Interior</i>	33
Gambar 4. 2. Hasil <i>Sampel</i> Pengambilan <i>Foto Eksterior</i>	33
Gambar 4. 3. <i>File Audio Narator</i>	34
Gambar 4. 4. Pembuatan <i>Interface Website</i>	34
Gambar 4. 5. <i>Splash Screen</i>	35
Gambar 4. 6. Proses <i>Image Stitching</i>	36
Gambar 4. 7. Hasil <i>Foto 360 Derajat</i>	36
Gambar 4. 8. Pemberian <i>Hotspot</i>	37
Gambar 4. 9. <i>Main Page</i>	37
Gambar 4. 10. <i>Button</i> Lokasi.....	38
Gambar 4. 11. <i>Button Informasi</i>	38
Gambar 4. 12. Proses Pengambilan Gambar 360	51