

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Perumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat untuk Akademis.....	6
1.5.2 Manfaat untuk PT Sebumi Berbagi dan Taman Nasional	6
1.6 Batasan Masalah.....	6
1.7 Kerangka Berpikir	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Media Promosi	12
2.1.1 Definisi Media.....	12
2.1.2 Definisi Promosi.....	13
2.1.3 Definisi Media Promosi.....	13
2.2 <i>Virtual Reality</i>	14
2.3 Taman Nasional	17
2.4 Metode Analisis Sistem	18
2.4.1 Analisis SWOT	18
2.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.5 Metode Pembuatan Perangkat Lunak.....	20
2.5.1 Perbandingan Metode Pembuatan Perangkat Lunak.....	20

2.5.2	<i>Prototype Model</i>	22
2.5.3	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	24
2.5.4	<i>Flowchart Diagram</i>	27
2.6	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	29
2.6.1	<i>Hyper Text Markup Language (HTML)</i>	29
2.6.2	XAMPP	29
2.6.3	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	29
2.6.4	A-Frame	30
2.6.5	Website	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Rencana Penelitian	32
3.2	Obyek Penelitian	32
3.2.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	32
3.2.2	Visi dan Misi Perusahaan	33
3.2.3	Logo Perusahaan	33
3.2.4	Gambaran Umum Taman Nasional Komodo	34
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	34
3.3.1	Studi Pustaka.....	34
3.3.2	Studi Lapangan	35
3.4	Metode Analisis dan Perancangan Sistem.....	35
3.4.1	Metode Analisis SWOT.....	36
3.4.2	Metode Prototype	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Data Hasil Penelitian	41
4.2	Analisis Data.....	42
4.2.1	Masalah yang Dihadapi	42
4.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	43
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	44
4.3.1	Proses Bisnis Usulan Sistem.....	44
4.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	46
4.3.3	<i>Activity Diagram</i>	50
4.3.4	<i>Class Diagram</i>	52
4.3.5	Perancangan <i>Prototype</i>	53
4.3.6	Perancangan Sistem <i>Virtual Reality</i> Berbasis Web	54
4.4	Perbandingan dengan Penelitian Lain	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		79

5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN 1	84
LAMPIRAN 2	86
LAMPIRAN 3	89