

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Definisi Rancang Bangun	6
2.2 Definisi Sistem.....	7
2.3 Definisi Media	7
2.4 Definisi Informasi	8
2.5 Definisi Promosi	8

2.6	Definisi Objek Wisata	9
2.7	Definisi Pariwisata	9
2.8	Definisi Virtual Reality	10
2.8.1	Elemen <i>Virtual Reality</i>	11
2.8.2	Jenis-jenis <i>Virtual Reality</i>	12
2.8.3	Kelebihan <i>Virtual Reality</i>	14
2.8.4	Kekurangan <i>Virtual Reality</i>	14
2.9	Metode Analisa dan Pembuatan Sistem	15
2.9.1	Metode Analisis Dengan Menggunakan Metode SWOT	15
2.9.2	Metode Pembuatan Sistem Dengan Menggunakan <i>eXtreme Programming</i>	16
2.9.3	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	20
2.10	<i>Unified Modeling Language</i> (UML)	25
2.10.1	<i>Activity Diagram</i>	25
2.10.2	<i>Use Case Diagram</i>	28
2.10.3	<i>Use Case Description</i>	32
BAB III	METODOLOGI	33
3.1	Tempat, Waktu, dan Sejarah Umum Tempat Penelitian	33
3.1.1	Tempat Penelitian	33
3.1.2	Waktu Penelitian	33
3.1.3	Sejarah Umum Tempat Penelitian	33
3.2	Metodologi Penelitian	35

3.2.1	Metode Pengumpulan Data.....	35
3.2.2	Tahap Penelitian.....	36
3.3	Proses Bisnis Berjalan.....	38
3.4	Analisis Masalah.....	40
3.5	Rencana Usulan Pemecahan Masalah.....	42
3.6	Metode Pengembangan Sistem.....	42
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1	Gambaran Umum Sistem.....	45
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	45
4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	45
4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	46
4.2.3	Pengguna Sistem.....	46
4.2.4	Tempat dan Waktu Penggunaan Sistem.....	47
4.3	Perancangan Sistem Usulan.....	47
4.4	Perancangan UML Sistem Usulan.....	47
4.4.1	<i>Activity Diagram</i> Usulan.....	48
4.4.2	<i>Use Case Diagram</i> Usulan.....	50
4.4.3	<i>Use Case Description</i>	51
4.5	Perancangan <i>Prototype</i>	52
4.5.1	Kebutuhan yang diperlukan.....	52
4.5.2	Rincian Halaman Pada Sistem.....	53
4.6	Tampilan Sistem Media Informasi Objek Wisata Dieng Plateau.....	55

4.6.1	Tampilan Halaman Utama	55
4.6.2	Tampilan Peta Objek Wisata.....	56
4.6.3	Tampilan Pilihan Objek Wisata	57
4.6.4	Tampilan Daftar Objek Wisata	58
4.6.5	Tampilan Informasi dan <i>Virtual Reality</i> Objek Wisata.....	59
4.6.6	Tampilan Halaman Tentang Dieng	61
4.6.7	Tampilan Halaman Lainnya.....	62
4.7	Kuesioner Penelitian	63
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	68
	Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	L1-1
	Lampiran 2 Wawancara mengenai Dieng Plateau serta Objek Wisata yang terdapat pada kawasan tersebut	L2-1
	Lampiran 3 Kuesioner	L3-1



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

