

**PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI
VIRTUAL TOUR BERBASIS E-PANORAMA UNTUK
KAMPUS UNIVERSITAS BHAYANGKARA
JAKARTA RAYA**

SKRIPSI

oleh :

Nama Mahasiswa : Surya Tomi Diansyah
Nomor Pokok Mahasiswa : 201310225072



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Virtual
Tour Berbasis E-Panorama Untuk Kampus
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Nama Mahasiswa : Surya Tomi Diansyah

Nomor Pokok Mahasiswa : 201310225072

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juli 2017

Bekasi, 16 Juni 2017

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Mukhlis, S.kom., MT.

NIP 021503031

Pembimbing II



Dwi Swasono Rachmad, ST., MMSI.

NIP 021611084

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Virtual
Tour Berbasis E-Panorama Untuk Kampus
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Nama Mahasiswa : Surya Tomi Diansyah
Nomor Pokok Mahasiswa : 201310225072
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juli 2017

Bekasi, 25 Juli 2017

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Tyastuti Sri Lestari, MM.

NIP 1408206

Penguji I : Tyastuti Sri Lestari, MM.

NIP 1408206

Penguji II : Adi Muhajirin, M.Kom.

NIP 021503028

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

Dekan

Fakultas Teknik

Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom.

NIP 0013077002

Ahmad Diponegoro, M.S.I.E., Ph.D.

NIP 1409212

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul

Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Virtual Tour Berbasis E-Panorama Untuk Kampus Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi/tesis* ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 16 Juni 2017

Yang membuat pernyataan,



Surya Tomi Diansyah

201310225072

ABSTRAK

Pada saat ini teknologi informasi sangat bermanfaat bagi seseorang yang perlu atau ingin menggali informasi tentang suatu tempat yang ingin ia tuju tetapi tanpa perlu mereka datang langsung ke tempat tersebut. Virtual tour adalah salah satu teknologi informasi yang dapat memberikan informasi secara jelas, detail dan menyeluruh tentang suatu tempat, karena virtual tour dapat memberikan rasa pernah berada pada suatu tempat dengan melihat gambar panorama ruang tersebut tanpa orang tersebut datang langsung ke tempat yang ingin dituju. Mereka seperti dipandu dalam mengunjungi tempat tersebut dengan hanya melihat layar monitor komputer atau laptop dan mereka dapat mengendalikan sendiri virtual tour tempat tersebut. Awal pembuatan aplikasi virtual tour dapat dibuat dengan pengambilan seluruh gambar/foto suatu tempat yang ingin dijadikan virtual tour secara menyeluruh hingga semua sudut, lalu menggabungkan semua gambar/foto tersebut menjadi satu gambar/foto yaitu foto panorama. Dan salah satu software yang dapat menggabungkan gambar/foto tersebut adalah *Ptgui*, *Ptgui* adalah salah satu software yang paling maju dalam penggabungan foto menjadi foto panorama, didalamnya terdapat banyak fitur tambahan yang membuat penciptaan gambar panorama lebih sederhana dan lebih efisien. Setelah semua foto digabungkan menjadi foto panorama, foto panorama tersebut dapat diputar dengan software *Kolor panotour*. *Kolor panotour* merupakan software yang berfungsi sebagai player untuk melihat foto panorama 360° secara interaktif. Didalamnya terdapat tools untuk membantu user berinteraksi dalam melihat foto panorama 360°. Maka dengan ini dibuat aplikasi *virtual tour* pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya agar dapat memberikan informasi secara jelas detail dan menyeluruh tentang lokasi dan tempat yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kepada orang yang membutuhkannya khususnya kepada calon mahasiswa baru.

Kata kunci: Teknologi informasi, *virtual tour*, *kolor panotour*, *Ptgui*

ABSTRACT

In the current information technology is very useful for anyone who needs or wants to dig up information about a place he wanted to go but without the need for them to come Directly to the venue. The virtual tour is one of information technology that can provide information in a clear, detailed and thorough about a place, as a virtual tour can give a taste never be in a place with a view panoramic images of the area without the person coming Directly to the place you want to jump. They are like guided in visiting the site by just looking at a computer monitor or laptop screen and they can control Reviews their own virtual tour of the place. Early application making the virtual tour can be made by taking the whole pictur /photo somewhere you want to be thorough virtual tour to all corners, then combine all picture/images into a single image/picture is a panoramic photo. And one software that can combine images/photos are Ptgui, Ptgui is one of the most advanced software in the incorporation of photos into a panorama, in the which there are many additional features that make-the creation of panoramic images is simpler and more efficient, Once all the images are combined into a panorama, panoramic images can be rotated with Kolor panotour software. Kolor panotour is software that acts as a player to see an interactive 360° panoramic photo. Inside there are tools to help users berinteraksi in a 360° panoramic view photos. With this, the app generates a virtual tour of the Universitas Bhayangkara Jakarta Raya district in order to provide clear information and a comprehensive details about the location and place in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya district to people who need it, especially to prospective new students.

Keywords: *Technology information, virtual tour, kolor autopano, pano2VR*

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda dibawah ini :

Nama : Surya Tomi Diansyah
Npm : 201310225072
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi / Tesis / ~~Karya Ilmiah~~

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*), atas karya Ilmiah saya yang berjudul :

**PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI VIRTUAL TOUR
BERBASIS E-PANORAMA UNTUK KAMPUS UNIVERSITAS
BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak yang bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu permintaan ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : **BEKASI**

Pada Tanggal : 16 Juni 2017

Yang menyatakan,



Surya Tomi Diansyah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Virtual Tour Berbasis E-Panorama Untuk Kampus Universitas Bhayangkara Jakarta Raya”. Skripsi ini disusun dalam rangka tugas akhir Program Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan. Namun berkat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, maka tersusunlah skripsi ini tepat pada waktunya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Drs. Bambang Karsono, SH., MM. selaku rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Ahmad Diponegoro, M.S.I.E., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom. selaku ketua PRODI Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Mukhlis, S.kom., MT. selaku pembimbing satu dalam penyusunan skripsi ini yang selalu memberikan pengarahan materi skripsi saya.
5. Bapak Dwi Swasono Rachmad, ST., MMSI selaku pembimbing dua dalam penyusunan skripsi ini yang selalu memberikan pengarahan metodologi penulisan skripsi saya.
6. Bapak dan Ibu dosen serta staff Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, atas dorongan dan bantuannya selama 4 tahun kuliah di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil, semangat dan doa kepada penulis selama penulis menyelesaikan pendidikan dan selama penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya di surga Allah SWT, Amin.

8. Dominic Julian, S.Sn yang selalu membantu dan memberi arahan dalam pembuatan aplikasi *virtual tour* yang diusulkan pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
9. Untuk semua teman-teman teknik informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang selalu menemani dan mendukung saya dalam kuliah hingga menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang sifatnya membangun guna sempurnanya skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya. Atas segala bantuan, bimbingan dan dorongan serta perhatian yang telah diberikan pada penulis, semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin YaaRabbalAlamin.

Bekasi, 16 Juni 2017



Surya Tomi Diansyah

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.6 Tempat dan Waktu Penelitian	5
1.7 Metodologi Penelitian	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.7.2 Metode Pengembangan Sistem	6
1.8 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Dasar Sistem	8
2.1.1	Sistem	8
2.1.2	Teknologi Informasi	10
2.1.3	Analisis	11
2.1.4	Perancangan	12
2.1.5	<i>Virtual Tour</i>	13
2.1.6	<i>RAD (Rapid Application Development)</i>	14
2.2	Peralatan Pendukung	15
2.2.1	<i>Flowmap</i>	15
2.2.2	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	15
2.2.3	Point Of View	25
2.2.4	Ptgui	25
2.2.5	Kolor Panotour	25
2.2.6	Adobe photoshop	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Tinjauan Organisasi	26
3.1.1	Sejarah singkat Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	26
3.1.2	Visi dan Misi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	27
3.1.3	Tujuan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	28
3.1.4	Struktur Organisasi	29
3.1.5	Nama Pejabat Rektor dan Fakultas/Program Pascasarjana ..	30
3.2	Kerangka Penelitian	33
3.2.1	Metode Pengumpulan Data	33
3.2.2	Jenis Penelitian	34

3.3	Analisa Sistem Berjalan	34
3.3.1	Prosedur Pencarian Informasi	35
3.3.2	Flowmap Pencarian Informasi	36
3.4	Permasalahan	37
3.5	Analisa yang Diusulkan	37
3.5.1	Prosedur yang Diusulkan	38
3.5.2	Flowmap yang Diusulkan	39
3.6	Perangkat Lunak	40
3.7	Perangkat Keras	40
3.8	Metode Penelitian	40
3.9	Metode Pengembangan Sistem	41
 BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI		
4.1	Umum	43
4.2	Sistem Usulan	43
4.3	Perancangan Sistem	44
4.4	UML	44
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	45
4.4.2	<i>Activity Diagram</i>	46
4.4.3	<i>Sequence Diagram</i>	51
4.4.4	<i>Statechart Diagram</i>	52
4.4.5	<i>Component Diagram</i>	53
4.4.6	<i>Deployment Diagram</i>	54
4.5	Perancangan Tampilan <i>Interface</i>	55
4.5.1	Tampilan Menubar Semua Lokasi <i>Virtual Tour</i>	55
4.5.2	Tampilan <i>Tools Menu Virtual Tour</i>	56

4.5.3	Tampilan Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	57
4.5.4	Tampilan Informasi Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	57
4.5.5	Tampilan Halaman Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	58
4.5.6	Tampilan nformasi Halaman Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	58
4.5.7	Tampilan Informasi Pascasarjana <i>Virtual Tour</i>	59
4.5.8	Tampilan Informasi Parkiran Motor <i>Virtual Tour</i>	59
4.5.9	Tampilan Halaman Belakang Kampus <i>Virtual Tour</i>	60
4.5.10	Tampilan informasi halaman belakang kampus <i>virtual tour</i>	60
4.5.11	Tampilan Informasi Lapangan <i>Virtual Tour</i>	61
4.5.12	Tampilan Informasi Arclembing <i>Virtual Tour</i>	61
4.5.13	Tampilan Graha Tanoto <i>Virtual Tour</i>	62
4.5.14	Tampilan Informasi Graha Tanoto <i>Virtual Tour</i>	62
4.5.15	Tampilan Library <i>Virtual Tour</i>	63
4.5.16	Tampilan Informasi Library <i>Virtual Tour</i>	63
4.5.17	Tampilan Audotorium <i>Virtual Tour</i>	64
4.5.18	Tampilan Informasi Audotorium <i>Virtual Tour</i>	64
4.5.19	Tampilan Loby Gedung Utama <i>Virtual Tour</i>	65
4.5.20	Tampilan Informasi Loby Gedung Utama <i>Virtual Tour</i> ...	65
4.5.21	Tampilan Informasi Renku <i>Virtual Tour</i>	66
4.5.22	Tampilan informasi biro humas dan pemasaran <i>Virtual Tour</i>	66
4.5.23	Tampilan Informasi Kantin <i>Virtual Tour</i>	67
4.5.24	Tampilan Informasi Lantai 2 Tengah <i>Virtual Tour</i>	67
4.5.25	Tampilan Lantai 1 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	68
4.5.26	Tampilan Informasi Lantai 1 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	68
4.5.27	Tampilan informasi fakultas psikologi <i>virtual tour</i>	69

4.5.28	Tampilan Lantai Atas <i>Virtual Tour</i>	69
4.5.29	Tampilan Informasi Lantai 1 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i> ..	70
4.5.30	Tampilan informasi biro administrasi akademik <i>Virtual Tour</i>	70
4.5.31	Tampilan Lantai 2 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	71
4.5.32	Tampilan informasi lantai 2 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	71
4.5.33	Tampilan Informasi Fakultas Ekonomi <i>Virtual Tour</i>	72
4.5.34	Tampilan Lantai 2 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	72
4.5.35	Tampilan Informasi Lantai 2 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i> ..	73
4.5.36	Tampilan lantai 3 serambi kanan <i>virtual tour</i>	73
4.5.37	Tampilan Informasi lantai 3 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	74
4.5.38	Tampilan Informasi Fakultas Teknik <i>Virtual Tour</i>	74
4.5.39	Tampilan Informasi lantai 4 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	75
4.5.40	Tampilan Ruang Kelas <i>Virtual Tour</i>	75
4.5.41	Tampilan Informasi Kelas <i>Virtual Tour</i>	76
4.5.42	Tampilan Lantai 3 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	76
4.5.43	Tampilan Informasi Lantai 3 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i> ..	77
4.5.44	Tampilan Informasi Fakultas Komunikasi <i>Virtual Tour</i>	77
4.5.45	Tampilan Informasi Lantai 4 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i> ..	78
4.6	Pengujian Aplikasi <i>Virtual Tour</i>	78
4.6.1	Hasil Pengujian Aplikasi <i>Virtual Tour</i>	79
4.8	Jadwal Implementasi	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowmap</i>	15
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	20
Tabel 2.5 Simbol <i>Statechart Diagram</i>	21
Tabel 2.6 Simbol <i>Component Diagram</i>	23
Tabel 2.7 Simbol <i>Deployment Diagram</i>	24
Tabel 3.1 Pejabat Rektor Ubhara Jaya	30
Tabel 3.2 Pejabat Fakultas Hukum Ubhara Jaya	30
Tabel 3.3 Pejabat Fakultas Teknik Ubhara Jaya	31
Tabel 3.4 S Pejabat Fakultas Ekonomi Ubhara Jaya	31
Tabel 3.5 Pejabat Fakultas Komunikasi Ubhara Jaya	32
Tabel 3.6 Pejabat Fakultas Psikologi Ubhara Jaya	32
Tabel 3.7 Pejabat Fakultas Psikologi Ubhara Jaya	32
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Aplikasi <i>Virtual Tour</i>	79
Tabel 4.2 Jadwal Implementasi	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Mahasiswa Baru Universitas Bhayangkara Tahun 2012-2016...	2
Gambar 2.1 Model Sistem	8
Gambar 3.1 Logo Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	26
Gambar 3.2 Struktur Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	29
Gambar 3.3 Alur Kerangka Penelitian	33
Gambar 3.4 <i>Fowmap</i> Pencarian Informasi	36
Gambar 3.5 <i>Flowmap</i> yang Diusulkan	39
Gambar 4.1 <i>Use case</i> Diagram	45
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Buka <i>Virtual Tour</i>	46
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Memilih Menubar Lokasi Gedung Utama	47
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Memilih Menubar Lokasi Graha Tanoto	48
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Memilih Menubar Area Luar Kampus	49
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu <i>tools</i>	50
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> <i>Virtual Tour</i>	51
Gambar 4.8 <i>Statechart</i> Diagram	52
Gambar 4.9 <i>Component</i> Diagram	53
Gambar 4.10 <i>Deployment</i> Diagram	54
Gambar 4.11 Tampilan Menubar Semua Lokasi <i>Virual Tour</i>	55
Gambar 4.12 Tampilan <i>Tools</i> Menu <i>Virtual Tour</i>	57
Gambar 4.13 Tampilan Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	57
Gambar 4.14 Tampilan Informasi Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	58
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	58
Gambar 4.16 Tampilan informasi Halaman Depan Kampus <i>Virtual Tour</i>	59
Gambar 4.17 Tampilan Informasi Pascasarjana <i>Virtual Tour</i>	59

Gambar 4.18 Tampilan Informasi Parkiran Motor <i>Virtual Tour</i>	60
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Belakang Kampus <i>Virtual Tour</i>	60
Gambar 4.20 Tampilan informasi halaman belakang kampus <i>virtual tour</i>	61
Gambar 4.21 Tampilan Informasi Lapangan <i>Virtual Tour</i>	61
Gambar 4.22 Tampilan Informasi Arclembing <i>Virtual Tour</i>	62
Gambar 4.23 Tampilan Graha Tanoto <i>Virtual Tour</i>	62
Gambar 4.24 Tampilan Informasi Graha Tanoto <i>Virtual Tour</i>	63
Gambar 4.25 Tampilan Library <i>Virtual Tour</i>	63
Gambar 4.26 Tampilan Informasi Library <i>Virtual Tour</i>	64
Gambar 4.27 Tampilan Audotorium <i>Virtual Tour</i>	64
Gambar 4.28 Tampilan Informasi Audotorium <i>Virtual Tour</i>	65
Gambar 4.29 Tampilan Loby Gedung Utama <i>Virtual Tour</i>	65
Gambar 4.30 Tampilan Informasi Loby Gedung Utama <i>Virtual Tour</i>	66
Gambar 4.31 Tampilan Informasi Renku <i>Virtual Tour</i>	66
Gambar 4.32 Tampilan informasi biro humas dan pemasaran <i>Virtual Tour</i>	67
Gambar 4.33 Tampilan Informasi Kantin <i>Virtual Tour</i>	67
Gambar 4.34 Tampilan Informasi Lantai 2 Tengah <i>Virtual Tour</i>	68
Gambar 4.35 Tampilan Lantai 1 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	68
Gambar 4.36 Tampilan Informasi Lantai 1 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	69
Gambar 4.37 Tampilan Informasi Fakultas Psikologi <i>Virtual Tour</i>	69
Gambar 4.38 Tampilan Lantai Atas <i>Virtual Tour</i>	70
Gambar 4.39 Tampilan Informasi Lantai 1 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	70
Gambar 4.40 Tampilan informasi biro administrasi akademik <i>Virtual Tour</i>	71
Gambar 4.41 Tampilan Lantai 2 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	71
Gambar 4.42 Tampilan informasi lantai 2 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	72

Gambar 4.43 Tampilan Informasi Fakultas Ekonomi <i>Virtual Tour</i>	72
Gambar 4.44 Tampilan Lantai 2 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	73
Gambar 4.45 Tampilan Informasi Lantai 2 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	73
Gambar 4.46 Tampilan Lantai 3 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	74
Gambar 4.47 Tampilan Informasi lantai 3 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	74
Gambar 4.48 Tampilan Informasi Fakultas Teknik <i>Virtual Tour</i>	75
Gambar 4.49 Tampilan Informasi lantai 4 Serambi Kanan <i>Virtual Tour</i>	75
Gambar 4.50 Tampilan Ruang Kelas <i>Virtual Tour</i>	76
Gambar 4.51 Tampilan Informasi Kelas <i>Virtual Tour</i>	76
Gambar 4.52 Tampilan Lantai 3 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	77
Gambar 4.53 Tampilan Informasi Lantai 3 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	77
Gambar 4.54 Tampilan Informasi Fakultas Komunikasi <i>Virtual Tour</i>	78
Gambar 4.55 Tampilan Informasi Lantai 4 Serambi Kiri <i>Virtual Tour</i>	78



DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Mahasiswa

Kartu Bimbingan Skripsi

Surat Keterangan Penelitian

Wawancara

Gambar *Interface Virtual Tour*

