

# SKRIPSI

## **Analisis dan Perancangan Aplikasi *Virtual Tour* Pada SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi**



Disusun oleh :

Nama : Reynoldi Wira Habdi

NPM : 201310227009

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2016**

# SKRIPSI

## **Analisis dan Perancangan Aplikasi *Virtual Tour* Pada SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun oleh :

Nama : Reynoldi Wira Habdi

NPM : 201310227009

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2016**

## LEMBAR PERSETUJUAN

“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI *VIRTUAL TOUR* PADA SMA  
NEGERI 1 SETU KABUPATEN BEKASI”

Disusun Oleh:

Nama : Reynoldi Wira Habdi

NPM : 201310227009

Fakultas : Teknik

Program Studi : Informatika

Dinyatakan memenuhi syarat untuk diuji

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Adi Muhajirin, S.Kom., M.Kom.



Tukino, S.Kom, MMSI.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



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

## LEMBAR PENGESAHAN

“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI *VIRTUAL TOUR* PADA SMA NEGERI 1 SETU KABUPATEN BEKASI”

Menyetujui,

Pembimbing I



Adi Muhajirin, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing II



Tukino, S.Kom., MMSI.

Penguji I



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

Penguji II



Dani Yusuf, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya



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

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



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



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reynoldi Wira Habdi

NPM : 201310227009

Fakultas : Teknik

Program Studi : Informatika

Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan Aplikasi *Virtual Tour* Pada  
SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi

Dengan ini menyatakan hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan seperti ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Bekasi, Agustus 2016



(Reynoldi Wira Habdi)

## 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 memeberikan 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 kolor autopano, kolor autopano 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 Pano2VR. Pano2R 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 SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi agar dapat memberikan informasi secara jelas detail dan menyeluruh tentang lokasi dan tempat yang ada di SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi kepada orang yang membutuhkannya khususnya kepada calon siswa/siswi baru.

Kata kunci: Teknologi informasi, virtual tour, kolor autopano, Pano2VR

## **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 Autopano DrawString, DrawString Autopano 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 Pano2VR software. Pano2R 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 generatic a virtual tour of the SMA Negeri 1 Setu Bekasi district in order to provide clear information and a comprehensive details about the location and place in SMA Negeri 1 Setu Bekasi district to people who need it, especially to prospective student /new student.*

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

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reynoldi Wira Habdi  
NPM : 201310227009  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Jenis Karya : Skripsi

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

**“Analisis dan Perancangan Aplikasi *Virtual Tour* Pada SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi”**

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin 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 yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : Agustus 2016

Yang menyatakan,



Reynoldi Wira Habdi



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi *Virtual Tour* Pada SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi”. 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 Adi Muhajirin, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing satu dalam penyusunan skripsi ini yang selalu memberikan pengarahan materi skripsi saya.
5. Bapak Tukino, S.Kom, 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 2,5 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. Bapak Dr. H. Dedi Nurhadiat, M.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi yang telah mengizinkan melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi.
9. Bapak Muhammad Singgih Risanto, S.E. selaku kesiswaan dan pengembang *website* SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi yang telah membantu dalam melakukan pengambilan kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian yang dilakukan pada SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi.
10. Agus Suprianto, S.Kom yang selalu membantu dan memberi arahan dalam pembuatan aplikasi *virtual tour* yang diusulkan pada SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi.
11. Untuk semua teman-teman teknik informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang selalu menemani dan mendukung saya dalam kuliah hingga menyusun skripsi ini.

12. Nur'Aisyah, Amd.Kep yang selalu memberikan support dan motivasi selama melakukan penyusunan 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, Agustus 2016



(Penulis)

## DAFTAR ISI

|   |       |
|---|-------|
| Halaman Judul .....                           | i     |
| Lembar Persetujuan .....                      | ii    |
| Lembar Pengesahan .....                       | iii   |
| Lembar Pernyataan .....                       | iv    |
| Abstrak .....                                 | v     |
| Abstract .....                                | vi    |
| Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi ..... | vii   |
| Kata Pengantar .....                          | viii  |
| Daftar Isi .....                              | x     |
| Daftar Tabel .....                            | xv    |
| Daftar Gambar .....                           | xvi   |
| Daftar Lampiran .....                         | xviii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                      |       |
| 1.1 Latar Belakang .....                      | 1     |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                | 2     |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                     | 3     |
| 1.4 Batasan Masalah .....                     | 3     |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....                   | 3     |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....                  | 3     |
| 1.7 Tempat dan Waktu Penelitian .....         | 4     |
| 1.8 Metodologi Penelitian .....               | 4     |
| 1.8.1 Metode Pengumpulan Data .....           | 4     |
| 1.8.2 Metode Pengembangan Sistem .....        | 4     |

|                                      |  |    |
|--------------------------------------|--|----|
| 1.9                                  | Sistematika Penulisan .....                              | 5  |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>         |  |    |
| 2.1                                  | Konsep Dasar Sistem .....                                | 6  |
| 2.1.1                                | Sistem .....   | 6  |
| 2.1.2                                | Teknologi Informasi .....                                | 7  |
| 2.1.3                                | Analisis .....   | 8  |
| 2.1.4                                | Perancangan .....  | 9  |
| 2.1.5                                | <i>Virtual Tour</i> .....                                | 10 |
| 2.1.6                                | RAD ( <i>Rapid Application Development</i> ) .....       | 10 |
| 2.2                                  | Peralatan Pendukung .....                                | 11 |
| 2.2.1                                | HTML .....   | 11 |
| 2.2.2                                | <i>Flowchart</i> .....                                   | 11 |
| 2.2.3                                | UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....           | 12 |
| 2.2.4                                | Kolor Autopano .....                                     | 20 |
| 2.2.5                                | Pano2VR .....  | 20 |
| 2.2.6                                | Adobe photoshop .....                                    | 20 |
| 2.2.7                                | CorelDRAW .....  | 20 |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> |  |    |
| 3.1                                  | Tinjauan Organisasi .....                                | 22 |
| 3.1.1                                | Sejarah singkat SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi ..... | 22 |
| 3.1.2                                | Visi dan Misi SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi .....   | 22 |
| 3.1.3                                | Tujuan Sekolah .....                                     | 23 |
| 3.1.4                                | Struktur Organisasi .....                                | 24 |
| 3.1.5                                | Fungsi Struktur Organisasi .....                         | 25 |



|     |                                    |    |
|-----|------------------------------------|----|
| 3.2 | Analisa Sistem Berjalan .....      | 28 |
| 3.3 | <i>Flowchart</i> Berjalan .....    | 30 |
| 3.4 | Permasalahan .....                 | 31 |
| 3.5 | Alternatif Pemecahan Masalah ..... | 31 |
| 3.6 | Perangkat Lunak .....              | 32 |
| 3.7 | Perangkat Keras .....              | 32 |
| 3.8 | Metode Penelitian .....            | 32 |
| 3.9 | Metode Pengembangan Sistem .....   | 33 |

#### BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 4.1   | Umum .....   | 34 |
| 4.2   | Sistem Usulan .....                                    | 34 |
| 4.3   | Perancangan Sistem .....                               | 35 |
| 4.4   | UML .....  | 35 |
| 4.4.1 | <i>Use Case Diagram</i> .....                          | 36 |
| 4.4.2 | <i>Activity Diagram</i> .....                          | 38 |
| 4.4.3 | <i>Sequence Diagram</i> .....                          | 40 |
| 4.4.4 | <i>Statechart Diagram</i> .....                        | 41 |
| 4.4.5 | <i>Component Diagram</i> .....                         | 42 |
| 4.4.6 | <i>Deployment Diagram</i> .....                        | 42 |
| 4.4.7 | <i>Collaboration Diagram</i> .....                     | 43 |
| 4.5   | Tampilan <i>Interface</i> .....                        | 44 |
| 4.5.1 | Tampilan Menubar Semua Lokasi <i>Virual Tour</i> ..... | 44 |
| 4.5.2 | Tampilan <i>Tools Menu Virtual Tour</i> .....          | 44 |
| 4.5.3 | Tampilan Halaman Depan <i>Virtual Tour</i> .....       | 45 |

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 4.5.4  | Tampilan Informasi Halaman Depan <i>Virtual Tour</i> .....        | 45 |
| 4.5.5  | Tampilan Ruang Piket <i>Virtual Tour</i> .....                    | 46 |
| 4.5.6  | Tampilan Informasi Ruang Piket <i>Virtual Tour</i> .....          | 46 |
| 4.5.7  | Tampilan Lapangan Serbaguna <i>Virtual Tour</i> .....             | 47 |
| 4.5.8  | Tampilan Informasi Lapangan Serbaguna <i>Virtual Tour</i> .....   | 47 |
| 4.5.9  | Tampilan Ruang Kelas <i>Virtual Tour</i> .....                    | 48 |
| 4.5.10 | Tampilan Informasi Ruang Kelas <i>Virtual Tour</i> .....          | 48 |
| 4.5.11 | Tampilan Laboratorium Bahasa <i>Virtual Tour</i> .....            | 49 |
| 4.5.12 | Tampilan Informasi Laboratorium Bahasa <i>Virtual Tour</i> .....  | 49 |
| 4.5.13 | Tampilan Laboratorium Komputer <i>Virtual Tour</i> .....          | 50 |
| 4.5.14 | Tampilan Informasi Laboratorium Komputer <i>Virtual Tour</i> .... | 50 |
| 4.5.15 | Tampilan Lapangan Badminton <i>Virtual Tour</i> .....             | 51 |
| 4.5.16 | Tampilan Informasi Lapangan Badminton <i>Virtual Tour</i> .....   | 51 |
| 4.5.17 | Tampilan Kantin <i>Virtual Tour</i> .....                         | 52 |
| 4.5.18 | Tampilan Informasi Kantin <i>Virtual Tour</i> .....               | 52 |
| 4.5.19 | Tampilan Lantai Atas <i>Virtual Tour</i> .....                    | 53 |
| 4.5.20 | Tampilan Informasi Lantai Atas <i>Virtual Tour</i> .....          | 53 |
| 4.5.21 | Tampilan Ruang Kepala Sekolah <i>Virtual Tour</i> .....           | 54 |
| 4.5.22 | Tampilan Informasi Ruang Kepala Sekolah <i>Virtual Tour</i> ..... | 54 |
| 4.5.23 | Tampilan Masjid Al Muhajidin <i>Virtual Tour</i> .....            | 55 |
| 4.5.24 | Tampilan Informasi Masjid Al Muhajidin <i>Virtual Tour</i> .....  | 55 |
| 4.6    | Pengujian Aplikasi <i>Virtual Tour</i> .....                      | 56 |
| 4.6.1  | Hasil Pengujian Aplikasi <i>Virtual Tour</i> .....                | 56 |
| 4.7    | Jadwal Implementasi .....   | 57 |

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                      |    |
|----------------------|----|
| 5.1 Kesimpulan ..... | 59 |
| 5.2 Saran .....      | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 60 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i> .....                      | 12 |
| Tabel 2.2 Simbol <i>Component Diagram</i> .....              | 13 |
| Tabel 2.3 Simbol <i>Deployment Diagram</i> .....             | 14 |
| Tabel 2.4 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....               | 15 |
| Tabel 2.5 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....               | 16 |
| Tabel 2.6 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....               | 17 |
| Tabel 2.7 Simbol <i>Statechart Diagram</i> .....             | 18 |
| Tabel 2.8 Simbol <i>Collaboration Diagram</i> .....          | 19 |
| Tabel 4.1 Hasil Pengujian Aplikasi <i>Virtual Tour</i> ..... | 56 |
| Tabel 4.2 Jadwal Implementasi .....                          | 57 |





## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Data Siswa SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2011-2015 ....  | 1  |
| Gambar 2.1 Model Sistem .....  | 6  |
| Gambar 3.1 Logo SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi .....                       | 22 |
| Gambar 3.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Setu Kab. Bekasi .....             | 24 |
| Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Berjalan .....                                     | 30 |
| Gambar 4.1 <i>Use case</i> Diagram Sistem Usulan .....                         | 36 |
| Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Buka <i>Virtual Tour</i> .....              | 38 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Memilih Tools Menu .....                    | 39 |
| Gambar 4.4 <i>Sequence Diagram</i> <i>Virtual Tour</i> .....                   | 40 |
| Gambar 4.5 <i>Statechart Diagram</i> .....                                     | 41 |
| Gambar 4.6 <i>Component Diagram</i> .....                                      | 42 |
| Gambar 4.7 <i>Deployment Diagram</i> .....                                     | 42 |
| Gambar 4.8 <i>Collaboration Diagram</i> .....                                  | 43 |
| Gambar 4.9 Tampilan Menu Bar Semua Lokasi <i>Virtual Tour</i> .....            | 44 |
| Gambar 4.10 Tampilan <i>Tools</i> Menu <i>Virtual Tour</i> .....               | 44 |
| Gambar 4.11 Tampilan Halaman Depan <i>Virtual Tour</i> .....                   | 45 |
| Gambar 4.12 Tampilan Informasi Halaman Depan <i>Virtual Tour</i> .....         | 45 |
| Gambar 4.13 Tampilan Ruang Picket <i>Virtual Tour</i> .....                    | 46 |
| Gambar 4.14 Tampilan Informasi Ruang Picket <i>Virtual Tour</i> .....          | 46 |
| Gambar 4.15 Tampilan Lapangan Serbaguna <i>Virtual Tour</i> .....              | 47 |
| Gambar 4.16 Tampilan Informasi Lapangan Serbaguna <i>Virtual Tour</i> .....    | 47 |
| Gambar 4.17 Tampilan Ruang Kelas <i>Virtual Tour</i> .....                     | 48 |
| Gambar 4.18 Tampilan Informasi Ruang Kelas <i>Virtual Tour</i> .....           | 48 |
| Gambar 4.19 Tampilan Laboratorium Bahasa <i>Virtual Tour</i> .....             | 49 |
| Gambar 4.20 Tampilan Informasi Laboratorium Bahasa <i>Virtual Tour</i> .....   | 49 |
| Gambar 4.21 Tampilan Laboratorium Komputer <i>Virtual Tour</i> .....           | 50 |
| Gambar 4.22 Tampilan Informasi Laboratorium Komputer <i>Virtual Tour</i> ..... | 50 |
| Gambar 4.23 Tampilan Lapangan Badminton <i>Virtual Tour</i> .....              | 51 |
| Gambar 4.24 Tampilan Informasi Lapangan Badminton <i>Virtual Tour</i> .....    | 51 |
| Gambar 4.25 Tampilan Kantin <i>Virtual Tour</i> .....                          | 52 |
| Gambar 4.26 Tampilan Informasi Kantin <i>Virtual Tour</i> .....                | 52 |
| Gambar 4.27 Tampilan Lantai Atas <i>Virtual Tour</i> .....                     | 53 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.28 Tampilan Informasi Lantai Atas <i>Virtual Tour</i> .....          | 53 |
| Gambar 4.29 Tampilan Ruang Kepala Sekolah <i>Virtual Tour</i> .....           | 54 |
| Gambar 4.30 Tampilan Informasi Ruang Kepala Sekolah <i>Virtual Tour</i> ..... | 54 |
| Gambar 4.31 Tampilan Masjid Al Muhajidin <i>Virtual Tour</i> .....            | 55 |
| Gambar 4.32 Tampilan Informasi Masjid Al Muhajidin <i>Virtual Tour</i> .....  | 55 |



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara

Lampiran Surat Keterangan Penelitian

Lampiran Plagiarsm Checker

Lampiran Forlap Dikti

Biodata Mahasiswa

Kartu Bimbingan Skripsi

