

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
LEMBAR PERSEMBERAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	3
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>FRONT OFFICE</i>	5
2.1.1 <i>Front Desk Officer</i>	6
2.1.2 <i>Pelatihan Front Desk Officer</i>	7
2.2 <i>VIRTUAL REALITY</i>	7
2.2.1 <i>Mekanisme Visualisasi (Cardboard)</i>	8
2.3 SPECH RECOGNITION.....	9
2.4 ANDROID	9
2.5 UNITY.....	10
2.5.1 <i>Google VR</i>	10
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	14
3.1 GAMBARAN UMUM SISTEM.....	14
3.1.1 <i>Analisis Kebutuhan Sistem(System Requirment Spesification)</i>	15
3.1.1.1 <i>Use-case Diagram</i>	15
3.1.1.2 <i>Class Diagram</i>	16
3.1.2 <i>Fungsionalitas Sistem</i>	16
3.1.3 <i>Kebutuhan Perangkat Pengembangan</i>	17
3.1.4 <i>Kebutuhan Perangkat Pengguna</i>	17
3.1.5 <i>FlowChart System</i>	18
3.1.6 <i>Flow Skenario</i>	19
3.1.7 <i>Activity Diagram</i>	22
3.1.8 <i>Sequence Diagram</i>	26
3.1.9 <i>Deployment Diagram</i>	28
3.2 PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	28
3.3 HIGH LEVEL DESIGN	31
3.3.1 <i>Identifying Data Elements</i>	31
3.3.2 <i>Identifying Object</i>	32
3.3.3 <i>Modeling The Object</i>	33

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	36
4.1 IMPLEMENTASI	36
4.1.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi	36
4.1.2 Struktur Kode	43
4.2 PERANCANGAN PENGUJIAN APLIKASI	44
4.3 HASIL PENGUJIAN	46
4.3.1 Pengujian Kehandalan Aplikasi	46
4.3.2 Pengujian Blackbox	46
4.3.3 Usability Testing	46
5. KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 KESIMPULAN	48
5.2 SARAN	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	51