

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metodologi dan Penyelesaian Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kebudayaan Sumatera Utara	6
2.2 Daya Tarik Wisata	7
2.3 Augmented Reality	8
2.4 Blender	8
2.5 Unity	8
2.6 Vuforia	9
2.7 Android	9
2.8 Model Pengembangan Sistem	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	11
3.1 Analisis Sistem	11
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	11
3.1.2 Target User	12
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	12
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem	13
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	14
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras	14
3.3 Perancangan Aplikasi	14
3.3.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi	14
3.3.2 Perancangan Masker	17

3.3.3	High-Level (HL) Design Phase.....	18
3.4	Perancangan Model Program.....	22
3.4.1	Use Case Diagram.....	22
3.4.2	Use Case Scenario.....	22
3.4.3	Activity Diagram.....	25
3.4.4	Class Diagram.....	29
3.4.5	Sequence Diagram.....	29
3.4.6	Component Diagram.....	30
3.4.7	Deployment Diagram.....	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....		32
4.1	Implementasi Aplikasi.....	32
4.1.1	Implementasi Tampilan Antarmuka.....	32
4.1.2	Implementasi Marker.....	34
4.1.3	Implementasi Augmented Reality.....	36
4.1.4	Struktur Kode.....	37
4.2	Pengujian Aplikasi.....	38
4.2.1	Pengujian Alpha.....	38
4.2.2	Pengujian Beta.....	41
4.2.3	Hasil Pengujian.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....		47
LAMPIRAN.....		49