

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
BAB I	1
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
BAB II	5
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Landmark</i>	5
2.2 Daya Tarik Wisata	7
2.3 Augmented Reality.....	7
2.3.1 Marker Based Tracking	8
2.4 Tools Pengembangan	8
2.4.1 Blender	8
2.4.2 Unity	8
2.4.3 Vuforia	8
2.4.4 Android	8
2.5 Model Pengembangan Sistem	9
BAB III	10
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	10
3.1 Analisis Masalah	10
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	10
3.1.2 Target Pengguna	11
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	11
3.1.4 Diagram Alur (<i>Flow Diagram</i>)	11
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem	12

3.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	12
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	12
3.3	Perancangan Model Program	13
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	13
3.3.2	<i>Use Case Skenario</i>	13
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	16
3.3.4	<i>Class Diagram</i>	19
3.3.5	<i>Sequence Diagram</i>	20
3.3.6	<i>Component Diagram</i>	22
3.3.7	<i>Deployment Diagram</i>	22
3.4	Perancangan Aplikasi.....	22
3.4.1	Perancangan Antar Muka Aplikasi.....	22
3.4.3	High-Level (HL) Design Phase.....	24
BAB IV		30
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI		30
4.1	Implementasi Aplikasi	30
4.1.1	Implementasi Antar Muka Aplikasi	30
4.1.2	Implementasi <i>Marker</i>	32
4.1.3	Pemodelan Objek 3D.....	33
4.1.4	Struktur Kode	35
4.1.5	Implementasi <i>Augmented Reality</i>	35
4.2	Pengujian Aplikasi	37
4.2.1	Pengujian Alpha.....	37
4.2.2	Pengujian Beta.....	39
BAB V		42
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....		42
5.1	Kesimpulan	42
5.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN		45