

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR MODUL PROGRAM	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Permasalahan	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian dan Pengembangan Sistem	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Augmented Reality</i>	6
2.1.1. Definisi <i>Augmented Reality</i>	6
2.1.2. Komponen <i>Augmented Reality</i>	7
2.2 <i>Unity</i>	8
2.3 <i>Vuforia SDK</i>	9
2.4 <i>Android Studio</i>	9
2.5 <i>Peta Wisata Interaktif</i>	9
2.6 <i>UML</i>	10
2.6.1. <i>Use Case Diagram</i>	10
2.6.2. <i>Activity Diagram</i>	11
2.7 <i>Metode Penelitian</i>	13
2.8 <i>Pengujian Sistem</i>	14
2.8.1. <i>Pengujian Black Box</i>	14
2.9 <i>Penelitian Terkait</i>	14
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 <i>Metodologi Penelitian</i>	18
3.2 <i>Metode Pengumpulan Data</i>	18
3.3 <i>Metode Pengembangan</i>	19
3.4 <i>Requirement Gathering</i>	19
3.4 <i>Analysis</i>	19
3.1.1. <i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	19
3.1.2. <i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	20
3.1.3. <i>Design</i>	22
3.4.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	22
3.4.3.2. <i>Activity Diagram</i>	23
3.4.3.3. <i>Perancangan Antarmuka</i>	24
3.4.3.4. <i>Perancangan Marker</i>	26

BAB IV IMPLEENTASI DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Implementasi.....	28
4.1.1. Modeling 3D.....	28
4.1.2. Marker	31
4.1.3. Background Aplikasi	32
4.1.4. Upload Database Vuforia	33
4.1.5. Pengembangan Aplikasi	33
4.1.5.1. Persiapan Project Unity	33
4.1.5.2. Import Database Ttarget.....	34
4.1.5.3. Penempatan Asset 3D.....	35
4.1.5.4. Pembuatan Tombol.....	37
4.1.5.5. Zoom Objek.....	38
4.1.5.6. <i>Export APK</i>	40
4.2 Pembahasan.....	41
4.2.1. Halaman <i>Splash Screen</i>	41
4.2.2. Halaman Menu	41
4.2.3. Halaman Petunjuk.....	42
4.2.4. Halaman Tentang.....	42
4.2.5. Halaman <i>Scan Marker</i>	43
4.2.6. Halaman Fungsi Zoom	44
4.2.7. Halaman Info Pariwisata	44
4.2.8. Halaman Fungsi Map.....	45
4.3 Pengujian.....	46
4.3.1. Black Box Testing	46
4.3.2. Pengujian Konpatibilitas.....	47
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

