

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi dan Penyelesaian Masalah	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landmark	5
2.2 Daya Tarik Wisata	9
2.3 Augmented Reality.....	9
2.3.1 Marker Based Tracking	9
2.4 Tools Pengembangan.....	10
2.4.1 Blender.....	10
2.4.2 Unity.....	10
2.4.3 Vuforia.....	10
2.4.4 Android.....	10
2.5 Model Pengembangan Sistem	11
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	12
3.1 Analisis Sistem.....	12
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	12
3.1.2 Target Pengguna	13
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	13
3.1.4 Diagram Alur (Flow Diagram).....	14
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	15
3.3 Perancangan Model Program	15
3.3.1 Use Case Diagram	15

3.3.2	Use Case Skenario	16
3.3.3	Activity Diagram	19
3.3.4	Class Diagram	24
3.3.5	Sequence Diagram	25
3.3.6	Component Diagram	27
3.3.7	Deployment Diagram	28
3.4	Perancangan Aplikasi	28
3.4.1	Perancangan Antar Muka Aplikasi	28
3.4.2	Perancangan Marker	31
3.4.3	High-Level (HL) Design Phase	32
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	40
4.1	Implementasi Aplikasi	40
4.1.1	Implementasi Antar Muka Aplikasi	40
4.1.2	Implementasi Marker	43
4.1.4	Struktur Kode	45
4.1.5	Implementasi Augmented Reality	46
4.2	Pengujian Aplikasi	50
4.2.1	Pengujian Alpha	50
4.2.2	Pengujian Beta	53
4.2.3	Pembahasan Hasil Pengujian	55
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
	DAFTAR PUSTAKA	60
	LAMPIRAN	62