

DAFTAR ISI

ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR ISTILAH	13
1. PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Perumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	16
1.4 Tujuan	16
1.5 Metodologi dan Penyelesaian Masalah.....	17
1.6 Pembagian Tugas Anggota	19
2. TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Kebudayaan.....	20
2.2 Daya Tarik Wisata	20
2.3 Augmented Reality	20
2.3.1 Marker Based Tracking.....	21
2.4 Blender.....	21
2.5 Unity	21
2.6 Vuforia	21
2.7 Android	22
2.8 Model Pengembangan Sistem.....	22
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	24
3.1 Analisis Sistem.....	24
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	24
3.1.2 Target User.....	25
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat.....	25
3.1.4 Diagram Alur (Flow Diagram)	26
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	26
3.3 Perancangan Aplikasi.....	27
3.3.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	28

3.3.2	Perancangan Marker	29
3.3.3	High-Level (HL) Design Phase.....	30
3.4	Perancangan Model Program.....	34
3.4.1	Use Case Diagram.....	34
3.4.2	Use Case Skenario	34
3.4.3	Activity Diagram.....	36
3.4.4	Class Diagram.....	38
3.4.5	Sequence Diagram	39
3.5.5	Component Diagram.....	40
3.6.5	Deployment Diagram.....	41
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	42
4.1	Implementasi Aplikasi.....	42
4.1.1	Implementasi Tampilan Antarmuka.....	42
4.1.2	Implementasi Marker	44
4.1.3	Implementasi Augmented Reality.....	46
4.1.4	Struktur Kode.....	50
4.2	Pengujian Aplikasi.....	50
4.2.1	Pengujian Alpha.....	50
4.2.2	Pengujian Beta	56
4.3.2	Hasil Pengujian.....	58
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN.....	67