

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK iv

LEMBAR PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Batasan Permasalahan 2

1.4 Tujuan 2

1.5 Metode Penyelesaian Masalah 2

1.6 Pembagian Tugas Anggota 4

II TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1 Sistem Navigasi 5

2.1.1 Indoor Navigation 5

2.2 MTs (Madrasah Tsanawiyah) 5

2.3 Augmented Reality 6

2.3.1 Immersal 7

2.3.2 Unity 8

2.4 Aplikasi Serupa 9

2.5 Tabel Perbandingan 10

III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	11
3.1 Sistem Arsitektur	11
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	11
3.1.2 Target Pengguna Aplikasi	11
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	11
3.1.4 Diagram Alir Aplikasi	12
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem	13
3.3 Perancangan Model Program	13
3.3.1 Use Case Diagram	14
3.3.2 Use Case Skenario	14
3.4 Perancangan Aplikasi	15
3.4.1 Perancangan Antar Muka Aplikasi	15
IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	16
4.1 Implementasi Aplikasi	16
4.1.1 Implementasi Antar Muka	16
4.2 Perancangan Pengujian	17
4.2.1 Pengujian Blackbox	17
4.2.2 Pengujian <i>Point Of Interest</i>	17
4.2.3 Pengujian Beta	17
V KESIMPULAN DAN SARAN	21
5.1 Kesimpulan	21
5.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN A Skenario Diagram Usecase	23
LAMPIRAN B Perancangan Antar Muka Aplikasi	28
LAMPIRAN C Implementasi Antar Muka	30
LAMPIRAN D Pengujian Blackbox	32