

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR BEBAS PLAGIARISM.....	iii
LEMBAR PUBLIKASI PROYEK AKHIR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1. Studi Literature.....	3
2. Pengujian Lapangan	3
3. Perancangan dan Implementasi	3
4. Diskusi	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Pengertian Pariwisata	5
2.2. Aplikasi Terkait	5
2.2.1 <i>Android Studio</i>	6
2.2.2 <i>Android</i>	6
2.2.3 <i>Augmented Reality</i>	7
2.2.4 <i>Unity 3D</i>	7
2.2.5 <i>Vuforia SDK</i>	8
2.2.6 <i>Java Development Kit</i>	8
2.2.7 <i>GPS</i>	8
BAB III PERANCANGAN.....	9
3.1 Disain Sistem	9
3.1.1 Blok Diagram	9
3.2 Rancangan Aplikasi	10
3.2.1 <i>Flowchart</i>	10
3.2.2 Tampilan Aplikasi Garut <i>Tourism</i>	11
3.3 Implementasi Sistem.....	14
3.3.1 <i>Software</i>	14
3.3.2 <i>Hardware</i>	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	20
4.1 Implementasi	20
4.1.1 Implementasi <i>Vuforia</i>	20
4.1.2 Implementasi <i>Unity</i>	25
4.2 Tampilan Hasil Aplikasi Pariwisata Kota Garut.....	30
4.2.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	30
4.2.2 Tampilan Menu Awal Pada Aplikasi.....	30
4.2.3 Tampilan Menu Mulai	31
4.2.4 Tampilan Menu Informasi & <i>Map</i>	33
4.2.5 Tampilan Menu Tentang.....	36
4.2.6 Tampilan Menu Petunjuk (Logo Tanda Seru “!”).....	37
4.3 Pengujian Aplikasi Pariwisata Kota Garut	37
4.3.1 Pengujian Pola <i>Marker</i>	38
4.3.2 Pengujian <i>Marker</i> Menggunakan Parameter Jarak.....	38
4.3.3 Pengujian Tombol pada Aplikasi	39

BAB V PENUTUP	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	42