

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Profil Museum Sribaduga.....	5
2.2 Augmented Reality (AR).....	5
2.3 Services.....	6
2.4 Aplikasi Serupa.....	7
2.4.1 Aplikasi AR Museum Kepurbakalaan Banten.....	7
2.4.2 Aplikasi AR Museum Ranggawarsita.....	8
2.4.3 Aplikasi Indonesian Islamic Museum AR.....	10
2.4.4 Perbandingan Fitur.....	12
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....	13
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	13
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	13
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	13
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan.....	14

3.2 Perancangan Aplikasi.....	13
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	13
3.2.2 Use Case Diagram.....	13
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	15
3.2.4 Perancangan Basis Data.....	17
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	18
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	19
4.1 Implementasi Aplikasi.....	19
4.1.1 Struktur Kode Project.....	19
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan.....	20
4.1.3 Hasil Implementasi.....	21
4.2 Pengujian Aplikasi.....	22
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	22
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas.....	23
4.2.3 Pengujian ke Pengguna.....	36
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN.....	40
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST.....	42