

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
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	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Museum Pos Indonesia	17
2.2 Augmented Reality	18
2.3 Navigasi	19
2.4 Immersal SDK	20
2.5 Usability Testing	20
2.6 Pemetaan Spasial	21
2.7 Aplikasi Serupa	21
2.7.1 Aplikasi Geo Navigasi Museum Geologi	21
2.7.2 Aplikasi AR Museum Ranggawarsita	22
2.7.3 Aplikasi AR Museum Purbakala Banten	22
2.7.4 Perbandingan Fitur	23
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	24
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	24
3.1.1 Proses Menggali Informasi	24
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna	25

3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan	25
3.2	Perancangan Aplikasi.....	26
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	26
3.2.2	Use Case Diagram.....	26
3.2.2.	Flowchart	28
3.2.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	28
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	34
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	36
4.1	Implementasi Aplikasi.....	36
4.1.1	Struktur Kode Project	36
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	36
4.1.3	Hasil Implementasi	39
4.2	Pengujian Aplikasi	39
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	39
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas	40
4.2.3	Pengujian ke Pengguna	43
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....		47