

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
BAB I.....	1
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metodologi penyelesaian masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
BAB II.....	5
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Landmark</i>	5
2.2 Daya Tarik Wisata.....	7
2.3 Augmented Reality.....	7
2.3.1 Marker Based Tracking.....	8
2.4 Tools Pengembangan.....	8
2.4.1 Blender.....	8
2.4.2 Unity.....	8
2.4.3 Vuforia.....	8
2.4.4 Android.....	8
2.5 Model Pengembangan Sistem.....	9
BAB III.....	10
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	10
3.1 Analisis Masalah.....	10
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	10
3.1.2 Target Pengguna.....	11
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat.....	11
3.1.4 Diagram Alur (<i>Flow Diagram</i>).....	11
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	12
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	12
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	12
3.3 Perancangan Model Program.....	13
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>.....	13

3.3.2	<i>Use Case Skenario</i>	13
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	16
3.3.4	<i>Class Diagram</i>	19
3.3.5	<i>Sequence Diagram</i>	20
3.3.6	<i>Component Diagram</i>	22
3.3.7	<i>Deployment Diagram</i>	22
3.4	Perancangan Aplikasi.....	22
3.4.1	Perancangan Antar Muka Aplikasi.....	22
3.4.3	High-Level (HL) Design Phase.....	24
BAB IV		30
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	30
4.1	Implementasi Aplikasi.....	30
4.1.1	Implementasi Antar Muka Aplikasi.....	30
4.1.2	Implementasi <i>Marker</i>	32
4.1.3	Pemodelan Objek 3D.....	33
4.1.4	Struktur Kode.....	35
4.1.5	Implementasi <i>Augmented Reality</i>	35
4.2	Pengujian Aplikasi.....	37
4.2.1	Pengujian Alpha.....	37
4.2.2	Pengujian Beta.....	39
BAB V		42
5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN		45