

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN

ORISINALITAS LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK iv

LEMBAR PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xiii

I PENDAHULUAN 1

- 1.1 Latar Belakang1
- 1.2 Perumusan Masalah2
- 1.3 Batasan Permasalahan.....2
- 1.4 Tujuan2
- 1.5 Metode Penyelesaian Masalah3
- 1.6 Pembagian Tugas Anggota.....3

II TINJAUAN PUSTAKA 5

- 2.1 Navigasi5
- 2.2 Indoor Navigation.....5
- 2.3 Museum Geologi5
- 2.4 Augmented Reality7
- 2.5 Immersal.....8
- 2.6 Immersal Mapper10
- 2.7 Unity 3D.....12
- 2.8 Aplikasi Serupa.....12

III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN 14

- 3.1 Sistem Arsitektur14
 - 3.1.1 Gambaran Umum Sistem14

DAFTAR ISI

3.1.2	Target Pengguna Aplikasi	15
3.1.3	Spesifikasi Target Perangkat	15
3.1.4	Diagram Alir Aplikasi.....	16
3.2	Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	17
3.3	Perancangan Model Program.....	17
3.3.1	Use Case Diagram.....	18
3.3.2	Use Case Skenario.....	18
3.4	Perancangan Aplikasi.....	23
3.4.1	Perancangan Antar Muka	23
IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	25
4.1	Implementasi Aplikasi	25
4.1.1	Implementasi Antar Muka Aplikasi.....	25
4.2	Perancangan Pengujian	28
4.2.1	Pengujian Alpha	28
4.2.2	Pengujian Beta.	34
V	KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	39
	DAFTAR PUSTAKA	40