

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Maksud dan Tujuan.....	11
1.4 Batasan Masalah.....	11
1.5 Metodologi Penelitian.....	12
1.6 Sistematika Penulisan.....	15
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Study Literatur.....	17
2.2 Profil Tempat Penelitian.....	26
2.2.1 Sejarah.....	26
2.2.2 Visi dan Misi.....	26
2.2.3 Sturktur Organisasi.....	27
2.2.4 Logo Floating Market.....	28
2.3 Landasan Teori.....	28
2.3.1 Multimedia.....	28
2.3.2 Flowchart.....	30
2.3.3 Pemograman Berorientasi Objek.....	30
2.3.4 UML (<i>Unified Modeling Languange</i>).....	32
2.2.5 Bahasa Pemograman C#.....	36
2.2.6 Algoritma.....	37

2.2.7	Algoritma Dijkstra	37
2.2.8	Simultaneous Localization and Mapping (SLAM)	37
2.2.9	Database	38
2.2.10	Peta	38
2.2.11	Kuisisioner	39
2.2.12	Metode Pengujian Sistem	39
2.2.13	Tools	40
BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	43
3.1	Analisis Sistem	43
3.1.1	Analisis Masalah	43
3.1.2	Analisis Solusi Yang Diajukan	44
3.1.3	Analisis Model	44
3.1.4	Analisis Augmented Reality	47
3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem	53
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	56
3.1.9	Usecase Diagram	58
3.2	Perancangan Sistem	68
3.2.1	Algoritma Sistem	68
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	70
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	75
4.1	Implementasi Sistem	75
4.1.1	Lingkungan Implementasi	75
4.2	Pengujian Sistem	76
4.2.1	Rencana Pengujian	76
4.2.2	Hasil Pengujian	82
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran	92
	Daftar Pustaka	93