

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metode penelitian .....	3
1.5.1 Tahap pengumpulan.....	3
1.5.2 Tahap pengembangan .....	4
1.5.3 System dan software design.....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TEORI PENUNJANG.....</b>	<b>7</b>
2.1 Sejarah Museum Sri Baduga .....	7
2.2 Augmented Reality .....	14
2.3 Unity 3D .....	17
2.4 Vuforia SDK.....	18
2.5 Blender.....	19
2.6 UML (Unified Modeling Language).....	19
2.7 Android .....	20
2.8 Skala Liker.....	20

<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>22</b>
3.1 Analisis Sistem .....	22
3.1.1 Analisis Masalah.....	22
3.1.2 Analisis sistem yang sedang berjalan .....	23
3.1.3 Analisis kebutuhan data .....	25
3.1.2 Analisis kebutuhan pengguna .....	25
3.1.1 Analisis kebutuhan perangkat lunak .....	25
3.1.2 Analisis kebutuhan perangkat keras .....	27
3.2 Pemodelan Sistem.....	27
3.2.1 Use case diagram .....	27
3.2.2 Activity diagram .....	30
3.2.3 Class diagram.....	32
3.2.4 Sequence diagram .....	33
3.3 Perancangan Sistem .....	35
3.4 Perancangan data .....	35
3.5 Perancangan Marker .....	36
3.6 Perancangan Struktur Menu .....	37
3.6.1 Perancangan Prosedura.....	38
3.6.2 Perancangan Antarmuka Sistem .....	43
3.7 Analisis Algoritma.....	47
3.7.1 C# Dalam Augmented Reality.....	47
3.7.2 Algoritma Augmented Reality dalam Vuforia.....	47
<b>BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>49</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	49
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras .....	49
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak .....	49
4.1.3 Implementasi Antarmuka Aplikasi .....	50
4.2 Pengujian Sistem Dan Analisa.....	54
4.2.1 Pengujian Alpha.....	55
4.2.2 Hasil pengujian Black Box .....	56
4.2.3 Kesimpulan Pengujian .....	57

4.2.4	Pengujian Beta .....	57
4.2.5	Hasil Pengujian Marker .....	64
4.2.6	Hasil Pengujian Kamera .....	66
4.2.7	Kesimpulan Pengujian Marker .....	67
4.2.8	Analisis Pengujian Sistem .....	68
4.2.9	Analisis Hasil Kusioner .....	68
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>69</b>
5.1	Simpulan .....	69
5.2	Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>71</b>