

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.3.1 Maksud	4
1.3.2 Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.5.3 Tahapan Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Studi Literatur	13
2.2 Oleh-Oleh	17
2.2.1 Evolusi Oleh-Oleh	18
2.3 Augmented Reality	19
2.3.1 Sejarah Augmented Reality	21
2.4 Landasan Teori	22
2.4.1 Data dan Informasi	22

2.4.2 Fungsi Data.....	23
2.4.3 Fungsi Informasi.....	26
2.4.4 Perbedaan Data & Informasi	27
2.4.5 Markerless Augmented Reality	28
2.4.6 GPS(Global Positioning System).....	30
2.4.7 Location Based Service.....	31
2.4.8 Web Service	33
2.4.9 JSON(JavaScript Object Notation)	33
2.4.10 Google Map Service	35
2.4.11 Geolocation	35
2.4.12 OOP (Object Oriented Programming)	35
2.4.13 Unified Modeling Language	36
2.4.14 Use Case Diagram.....	38
2.4.15 Class Diagram.....	39
2.4.16 Activity Diagram.....	40
2.4.17 Sequence Diagram	42
2.4.18 Android Studio	43
2.4.19 Wikitude SDK.....	44
2.4.20 Visual Studio Code	45
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	47
3.1 Analisis Sistem.....	47
3.1.1 Analisis Masalah	47
3.1.2 Analisis <i>Augmented Reality Tracking System</i>	49
3.1.3 Analisis Penentuan Lokasi Pengguna	51
3.1.4 Analisis Penentuan Lokasi Tempat Belanja Oleh-Oleh Terdekat	52
3.1.5 Analisis Penentuan Jarak Lokasi Tempat Belanja Oleh-Oleh	55
3.1.6 Analisis Penentuan Rute Navigasi Menuju Tempat Belanja Oleh-Oleh.....	58
3.1.7 Arsitektur Sistem.....	60
3.1.8 Analisis Point of Interest Markerless Augmented Reality	62

3.1.9 Analisis Web Service	64
3.1.10 Analisis dan Kebutuhan Non-Fungsional	65
3.1.11 Kebutuhan Perangkat Lunak	65
3.1.12 Kebutuhan Perangkat Keras.....	66
3.1.13 Spesifikasi <i>User</i>	67
3.1.14 Analisis dan Kebutuhan Fungsional	67
3.1.15 Analisis Kebutuhan Sistem.....	67
3.1.16 Analisis Kebutuhan Data.....	68
3.1.17 Pemodelan Sistem	69
3.1.18 Use Case Diagram.....	69
3.1.19 Definisi Aktor.....	70
3.1.20 Definisi Use Case.....	71
3.1.21 Skenario Use Case	72
3.1.22 Activity Diagram.....	81
3.1.23 Class Diagram.....	89
3.1.24 Sequence Diagram	92
3.2 Perancangan Antar Muka	95
3.2.2 Jaringan Semantik.....	101
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	103
4.1 Implementasi Sistem	103
4.1.1 Perangkat Lunak Pembangun	103
4.1.2 Perangkat Keras Pembangun	104
4.1.3 Implementasi <i>Class</i>	105
4.1.4 Implementasi Antar Muka	106
4.2 Pengujian	113
4.2.1 Rencana Pengujian	113
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha.....	114
4.2.3 Kesimpulan Hasil Uji <i>Alpha</i>	118
4.2.4 Kasus dan Hasil Pengujian Kinerja Sistem	118
4.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian Kinerja Sistem	121

4.2.6 Kasus dan Hasil Pengujian <i>Beta</i>	122
4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	127
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	129
5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN A LAMPIRAN LISTING PROGRAM	A-1
LAMPIRAN B IMPLEMENTASI ANTARMUKA	B-1
LAMPIRAN C KUESIONER AWAL	C-1