

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	5
1.6 Sistematik Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Profil Kota Ternate	8
2.1.1 Lokasi Kota Ternate	8
2.2 Tinjauan Pustaka	8
2.2.1 Augmented Reality.....	8
2.2.2 Markerless Augmented Reality	10
2.2.3 UML (Unified Modeling Language).....	11
2.2.4 Unity 3D.....	13
2.2.5 AR Foundation	14
2.2.6 Blender	14
2.2.7 Benda 3 Dimensi	15
2.2.8 Android	16
2.2.9 Java.....	17
2.2.10 JRE	18
2.2.11 JDK	18

2.2.12	Pengujian Sistem.....	18
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	20
3.1	Analisis Sistem.....	20
3.1.1	Analisis Masalah.....	20
3.1.2	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	20
3.1.3	Analisis Tempat Wisata	21
3.1.4	Analisis Arsitektur Sistem	21
3.2	Analisis Kebutuhan	23
3.2.1	Analisis Kebutuhan Data.....	23
3.2.2	Analisis Pemodelan.....	23
3.2.3	Augmented Reality.....	24
3.2.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.2.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.2.5	Perancangan Sistem	52
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	58
4.1	Implementasi Sistem	58
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	58
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras.....	58
4.1.3	Implementasi Antarmuka	59
4.2	Pengujian Sistem	61
4.2.1	Pengujian BlackBox.....	61
4.2.2	Pengujian Jarak	68
4.2.3	Pengujian Posisi Layar Smartphone.....	69
4.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian BlackBox.....	70
4.2.5	Pengujian User Acceptance Test (UAT).....	70
4.2.6	Kesimpulan Hasil Pengujian User Acceptance Test (UAT).....	76
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78