

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Identifikasi Masalah	5
1.5.2 Pengumpulan Data	5
1.5.3 Analisis Masalah	5
1.5.4 Concept	5
1.5.5 Design	6
1.5.6 Material Collecting	6
1.5.7 Assembly	6
1.5.8 Testing	6
1.5.9 Kesimpulan dan Saran	7
1.6 Sistematika penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Profil Instansi	9
2.1.1 Logo Instansi	10
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Multimedia	11

2.2.2	Sejarah.....	13
2.2.3	Situs Bersejarah	15
2.2.1	NFT (Natural <i>Feature Tracking</i>)	20
2.2.2	FAST	21
2.2.3	SIFT	23
2.3	Teori Pendukung.....	24
2.3.1	<i>Augmented reality</i>	24
2.3.2	Android	25
2.3.3	<i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	26
2.4	Alat (Perangkat Lunak) Pendukung.....	28
2.4.1	<i>Vuforia</i> sdk.....	28
2.4.2	<i>Paint Tool SAI</i>	29
2.4.3	MakeHuman.....	29
2.4.4	Blender.....	30
2.4.5	Unity 3D.....	31
2.4.6	Adobe Photoshop	31
2.5	Teori Pengujian.....	32
2.5.1	Pengujian <i>Black box</i>	32
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1	Analisis Sistem.....	35
3.1.1	Analisis Masalah.....	35
3.1.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	36
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	38
3.1.4	Arsitektur Sistem <i>Retrokognitor</i>	43
3.1.5	Analisis Sistem yang akan Dibangun	45
3.1.6	Analisis Kebutuhan.....	65
3.2	Perancangan Aplikasi.....	89
3.2.1	Perancangan Antarmuka	89
3.2.2	Perancangan Pesan.....	98
3.2.3	Jaringan Semantik.....	99
3.2.4	Struktur Menu	100
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	101

4.1	Implementasi.....	101
4.1.1	Implementasi Perangkat pembangun	101
4.1.2	Implementasi Antarmuka.....	102
4.2	Pengujian.....	106
4.2.1	Pengujian Blackbox	106
4.2.2	Kasus dan Hasil Pengujian Blackbox	107
4.2.3	Pengujian Jarak	111
4.2.4	Pengujian Sudut	111
4.2.5	Pengujian Pengguna.....	112
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	119
5.1	Kesimpulan	119
5.2	Saran	119
	DAFTAR PUSTAKA	121