DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN i
ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR SINGKATAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Maksud dan Tujuan 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Metode Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II TEORI PENUNJANG 6
2.1 Pariwisata 6
2.2 Objek Wisata Ciayumajakuning 6
2.3 Augmented Reality 7
2.3.2 Cara Kerja Augmented Reality 7
2.3.3 Augmented Reality Based on Marker 8
2.3.4 Marker Augmemented Reality 9
2.3.5 Database Aplikasi 9
2.4 Vuforia Qualcomm 9
2.4.1 Vuforia SDK 10
2.4.2 Trackable [7] 11

2.5 Natural Feature Tracking 12
2.6 Unity 3D 12
2.7 C# Programing 13
2.8 Android [10] 13
2.9 Android SDK Manager 16
2.10 3D Studio Max 16
2.11 Blender 17
2.12 UML (Unified Modeling Language) 17
2.13 Pengujian Alpha 18
2.14 Metode Black Box Testing 18
2.15 Pengujian Beta 19
2.16 Skala Likert [15] 19
BAB III PERANCANGAN SISTEM 22
3.1 Analisis Sistem 22
3.1.1 Analisis Masalah 22
3.1.2 Analisis Data 22
3.1.3 Analisis Metode Deteksi Marker 23
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 25
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 27
3.1.6 Pemodelan Sistem 27
3.2 Perancangan Sistem 37
3.2.1 Perancangan Marker 38
3.2.2 Perancangan Data 39
3.2.3 Perancangan Arsitektural 39
3.2.4 Perancangan Antarmuka 40
3.2.5 Perancangan Prosedural 43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 45
4.1 Implementasi 45

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 45
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 45
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....46
4.1.4 Implementasi Antarmuka Aplikasi 47
4.2 Pengujian Sistem 61
4.2.1 Pengujian Marker.....62
4.2.2 Pengujian Pendeteksian Marker 65
4.2.3 Pengujian Kemiringan Kamera Terhadap Marker.....66
4.2.4 Pengujian Alpha.....66
4.2.5 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha 68
4.2.6 Pengujian Beta 73
4.2.7 Kesimpulan Pengujian Beta.....79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....80
5.1 Kesimpulan 80
5.2 Saran 80
DAFTAR PUSTAKA……..…….. 82
LAMPIRAN 84