DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR SIMBOL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 LANDASAN TEORI 9

2.1 Profil Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat 9

2.1.1 Sejarah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat 9

2.1.2 Visi dan Misi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat ..... .10

2.1.3 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat 11

2.1.4 Tugas dan Fungsi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat 12

2.2 Seni.. 15
2.2.1 Seni Musik 17
2.2.2 Seni Tari 22
2.2.3 Seni Musik dan Seni Tari Jawa Barat 25
2.3 Augmented Reality 42
2.3.1 Teknik *Tracking* pada *Augmented Reality* 44
2.4 Vuforia Qualcomm 45
2.4.1 *Image Target* 47
2.4.2 *Natural Features and Rating* 50
2.4.3 *Target Management System* 54
2.5 Android 55
2.5.1 *The Dalvik Virtual Machine* (DVM) 56
2.5.2 Android SDK (*Software Development Kit*) 56
2.5.3 *Android Development Tool* 57
2.6 Unity 3D 57
2.7 Adobe Photoshop 59
2.8 UML 62
2.8.1 Tujuan Pemanfaatan UML 62
2.8.2 Jenis-jenis Diagram UML 63
2.9 Pemrograman Berorientasi Objek 66
2.10 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 67
2.11 *Business Process Model and Notation* 67
2.12 Metode Survey 71
2.13 Skala Likert 74
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 77

3.1 Analisis Sistem 77
3.1.1 Analisis Masalah 77
3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 78
3.1.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 81
3.1.4 Analisis Aplikasi yang Akan Dibangun 82
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 83
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 84
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 86
3.2 Perancangan Sistem 103
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 104
3.2.2 Perancangan Antarmuka 104
3.2.3 Perancangan *Database* Marker 107
3.2.4 Jaringan Semantik 111
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 113
4.1 Implementasi Sistem 113
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 113
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 114
4.1.3 Implementasi Antarmuka 114
4.2 Pengujian Sistem 114
4.2.1 Rencana Pengujian 115
4.2.2 Pengujian *Alpha* 115
4.2.3 Pengujian *Beta* 118
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 127
5.1 Kesimpulan 127
5.1 Saran 127

DAFTAR PUSTAKA 129