DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xvi
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi 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 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Sejarah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung 7
2.1.1 Visi dan Misi 8
2.1.1.1 Visi 8
2.1.1.2 Misi 8
2.1.2 Tugas Pokok dan Fungsi 9
2.1.3 Struktur organisasi 10
2.2 Landasan Teori 10
2.2.1 Android 10
2.2.1.1 Arsitektur Android 11
2.2.1.2 Versi Android 13
2.2.2 Augmented Reality 17

2.2.2.1 Virtual Continuum 18
2.2.2.2 Perangkat Keras (*hardware*) untuk *Augmented Reality* 18
2.2.2.3 Mobile Augmented Reality 19
2.2.2.4 Teknik Tampilan Augmented Reality 20
2.2.2.5 Komponen Augmented Reality 21
2.2.3 Metode Augmented Reality 23
2.2.3.1 Markerless Augmented Reality 23
2.2.3.2 Prinsip Kerja Augmented Reality 27
2.2.4 Augmented Reality Browser 29
2.2.4.1. Mixare Augmented Reality Browser 29
2.2.5 Unified Modelling Language (UML) 30
2.2.5.1 Use Case Diagram 31
2.2.5.2 Sequence Diagram 32
2.2.5.3 Activity Diagram 33
2.2.5.4 Class Diagram 34
2.2.6 Tools Implementasi 34
2.2.6.1 Java Development Kit (JDK) 34
2.2.6.2 Eclipse 35
2.2.6.3 MySQL 37
2.2.7 Bahasa Pemograman 38
2.2.7.1 Bahasa Pemograman Java 38
2.2.7.2 Hypertext Preprocessor (PHP) 39
2.2.8 Java Script Object Notation (JSON) 39
2.2.9 LBS (Location Based Service) 43
2.2.10 Skala Likert 45
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 47
3.1 Analisis Sistem 47
3.1.1 Analisis Masalah 47
3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 48
3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 51
3.1.4 Analisis Permasalahan Penentuan Lokasi terdekat. 52
3.1.5 Analisis Metode Markerless Augmented Reality 55

3.1.6 Analisis Web Service 57
3.1.7 Analisis Aturan Bisnis 58
3.1.8 Analisis Pertukaran Data *Backend* dan *Frontend* 59
3.1.9 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 61
3.1.10 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 63
3.1.11 Analisis Data 67
3.1.12 Analisis Kebutuhan Fungsional 69
3.1.12.1. *Use Case* Diagram 69
3.1.12.2. *Activity* Diagram 94
3.1.12.3. Class Diagram 115
3.1.12.4. Sequence Diagram 119
3.1.12.5. *Component* Diagram 132
3.1.12.6. Deployment Diagram 133
3.2 Perancangan Sistem 133
3.2.1 Skema Relasi 133
3.2.2 Struktur Tabel 134
3.2.3 Perancangan Arsitektur Menu 138
3.2.4 Perancangan Antar Muka 140
3.2.5 Perancangan Pesan 157
3.2.6 Jaringan Semantik 159
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 163
4.1. Implementasi 163
4.1.1. Perangkat Lunak Pembangun 163
4.1.2. Perangkat Keras Pembangun 163
4.1.3. Kebutuhan Web Hosting 164
4.1.4. Implementasi Basis Data (*Database*) 165
4.1.5. Implementasi *Class* 168
4.1.6. Implementasi Antarmuka 169
4.2. Pengujian Sistem 172
4.2.1. Rencana Pengujian 172
4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian Alpha 175
4.2.3. Kesimpulan Hasil Uji *Alpha* 188

4.2.4. Kasus dan Hasil Pengujian *Betha* 188
4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 194
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 195
5.1. Kesimpulan 195
5.2. Saran 195
DAFTAR PUSTAKA 197