DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5

1.5.2 Analisis 5

1.5.3 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak 6

1.5.4 Pengujian 7

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Profil Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bekasi 9

2.1.1 Tugas Pokok 9

2.1.2 Fungsi 9
2.2 Sejarah Cagar Budaya Kabupaten Bekasi 13
2.2.1 Saung Ranggon 13
2.2.2 Situs Buni 13
2.2.3 Rumah Panggung 14
2.2.4 Masjid Alam Blacan 14
2.2.5 Kelenteng liem thay soe kong 15
2.2.6 Gedung Tuan Tanah Pebayuran 16
2.2.7 Gedung Tinggi Tambun 16
2.3 Landasan Teori 17
2.3.1 Multimedia 17
2.3.2 Augmented Reality 19
2.3.3 Pemrograman Berbasis Objek 24
2.3.4 Vuforia 25
2.3.5 Modelling 26
2.3.6 Unified Modeling Language (UML) 29
2.3.7 Skala *Likert* 32
2. 4 Perangkat Lunak Pendukung 34
2.4.1 Blender 3D 34
2.4.2 *Unity* 3D 37
2.4.3 Adobe Photoshop 38
2.4.4 Star UML 41
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 43
3.1 Analisis Sistem 43
3.1.1 Analisis Masalah 43

3.1.2 Analisis Sistem yang sedang berjalan 44
3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 45
3.1.4 Analisis Augmented Reality 46
3.1.5 Analisis *Marker* 48
3.1.6 Analisis Metode Pembangunan Perangkat Lunak 50
3.2 Perancangan Sistem 77
3.2.1 Pengenalan karakter 77
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 78
3.2.3 Perancangan Antarmuka 79
3.2.4 Jaringan Semantik 84
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 85
4.1. Lingkungan Implementasi 85
4.1.1. Implementasi Perangkat Pembangun 85
4.1.2. Implementasi *Class* 86
4.1.3. Implementasi Antarmuka 86
4.2. Pengujian 87
4.2.1. Pengujian Alpha 88
4.2.1.5 Pengujian Ukuran Marker 93
4.2.2 Pengujian Beta 93
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 107
5.1. Kesimpulan 107
5.2. Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108