DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xix
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 Pengumpulan Data 5
1.5.2 Analisis 5
1.5.3 Design 5
1.5.4 Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.5.5 Pengujian 7
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Majalengka 9
2.1.1 Sejarah Pendirian 9
2.1.2 Visi dan Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Majalengka 9
2.1.3 Tugas Pokok 10
2.1.4 Fungsi 10
2.1.5 Aspek Pendukung 11
2.1.6 Logo 11

2.2 Landasan Teori 13
2.2.1 Multimedia 13
2.2.1.1 Jenis-Jenis Multimedia 14
2.2.2 Modelling 14
2.2.2.1 3D Modelling 15
2.2.3 *Augmented Reality* 15
2.2.3.1 Perkembangan *Augmented Reality* 16
2.2.3.2 Metode *Augmented Reality* 17
2.2.4 *Global Positioning System* (GPS) 18
2.2.5 Metode *Geofencing* 18
2.2.6 Android 19
2.2.6.1 Arsitektur Android 20
2.2.6.2 Versi Android 21
2.2.7 Pemrograman Berbasis Objek 21
2.2.8 *Unified Modelling Language* (UML) 23
2.2.8.1 *Use Case* Diagram 23
2.2.8.2 *Activity* Diagram 24
2.2.8.3 *Class* Diagram 24
2.2.8.4 *Sequence* Diagram 25
2.2.9 *Business Process Modelling and Notation* 26
2.2.10 Skala Data yang Digunakan 26
2.2.10.1 Procedure Pembuatan Skala Likert 27
2.2.11 Metode Pengujian Sistem 27
2.2.11.1 Pengujian *Black-Box* 28
2.2.12 Perangkat Lunak Pendukung 28
2.2.12.1 Blender 3D 28
2.2.12.1.1 Fitur Blender 29
2.2.12.2 Unity 3D 30
2.2.12.3 Vuforia 30
2.2.12.4 Star UML 31

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 33
3.1 Analisis Sistem 33
3.1.1 Analisis Masalah 33
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 34
3.1.2.1 Prosedur Mendapatkan Lokasi Wisata 35
3.1.2.2 Prosedur Mendapatkan Informasi Tempat Wisata 36
3.1.3 Analisis Aplikasi Yang Akan Dibangun 37
3.1.3.1 Jenis Data Wisata 37
3.1.3.2 Analisis Sistem yang Diusulkan 39
3.1.4 Analisis Arsitektur 40
3.1.5 Analisis Model Bisnin Setelah Aplikasi Dibangun 41
3.1.5.1 Prosedur Mendapatkan Lokasi Wisata 41
3.1.5.2 Prosedur Mendapatkan Informasi Tempat Wisata 42
3.1.6 Analisis *Geofencing* 43
3.1.6.1 Mekanisme Peneriman Radius *Geofencing* 43
3.1.6.2 Alur *Geofencing* 47
3.1.6.3 Daerah *Geofencing* 48
3.1.6.4 Mekanisme Penentuan Titik 48
3.1.7 Analisis Metode *Markerless Augmented Reality* 49
3.1.7.1 Algoritma FAST *Corner Detection* 50
3.1.8 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 56
3.1.8.1 Analisis Pengguna 56
3.1.8.2 Analisis Perangkat Keras 56
3.1.8.3 Analisis Perangkat Lunak 57
3.1.9 Analisis Kebutuhan Fungsional 57
3.1.9.1 *Use case* Diagram 57
3.1.9.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional 58
3.1.9.1.2 Definisi Aktor 59
3.1.9.1.3 Definisi *Use case* 59
3.1.9.1.4 Skenario *Use case* 60

3.1.9.1 *Activity* Diagram 68
3.1.9.1 *Class* Diagram 74
3.1.9.1 *Sequence* Diagram 76
3.2 Perancangan Sistem 79
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 79
3.2.2 Perancangan Antarmuka 80
3.2.3 Perancangan Jaringan Semantik 85
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 87
4.1 Implementasi Sistem 87
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 87
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 88
4.1.3 Implementasi Teknolgi *Geofence* 88
4.1.4 Implementasi Antarmuka 91
4.1.5 Implementasi Kelas 92
4.2 Pengujian Sistem 93
4.2.1 Pengujian *Black-Box* 93
4.2.1.1 *Requiretment Testing* 94
4.2.1.1.1 Skenario Pengujian 94
4.2.1.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 95
4.2.1.2 Pengujian Marker 97
4.2.1.3 Pengujian Waktu 99
4.2.1.4 Pengujian Cahaya 101
4.2.1.5 Kesimpulan Pengujian 97
4.2.2 Pengujan *Beta* 103
4.2.2.1 Wawancara 103
4.2.2.1.1 Kasus dan Hasil Pengujian 103
4.2.2.2 Kuisioner 104
4.2.2.2.1 Kasus dan Hasil Pengujian 105
4.2.2.3 Kesimpulan Pengujian *Beta* 110
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 111
5.1 Kesimpulan 111

5.2 Saran 111
DAFTAR PUSTAKA 113