

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN PUSTAKA	4
2.1 Aplikasi.....	4
2.1.1 Pengertian Aplikasi	4
2.2 <i>Augmented Reality</i>	5
2.2.1 <i>Marker Based Tracking</i>	5
2.2.2 <i>Markerless tracking</i>	7
2.3 Data dan Informasi.....	10
2.4 Pulau Pahawang	11
2.4.1 Sejarah pulau pahawang	12
2.5 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	13

2.5.1 Unity 3D.....	13
2.5.2 Blender.....	13
2.5.3 Vuforia.....	14
2.5.4 Android SDK (Software Development Kit)	14
2.5.5 Microsoft Visual Studio.....	14
2.5.6 Figma	15
2.5.7 C# (C Sharp).....	15
2.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	16
2.6.1 Metode <i>Waterfall</i>	16
2.7 Storyboard	17
2.8 Pengujian Black box	17
2.9 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.1.1 Analisis Kebutuhan	21
3.1.2 Desain Aplikasi	22
3.1.4 Pengkodean.....	31
3.1.5 Pengujian	31
3.1.6 Pemeliharaan	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil	32
4.1.1 Tampilan aplikasi	32
4.1.1.1 Tampilan layar pembuka	32
4.1.1.2 Tampilan Menu Utama	33
4.1.1.3 Tampilan menu panduan.....	33

4.1.1.4 Tampilan Menu Tentang.....	34
4.1.1.5 Tampilan Implementasi Marker	35
4.1.1.6 Tampilan 3D Wisata Pulau Pahawang.....	36
4.2 Pengujian	37
4.2.1 Pengujian Black box	37
4.2.1.1 Perangkat Pengujian <i>Black box</i>	38
4.2.1.2 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	38
4.3 Pembahasan	43
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	44
4.4.1 Kelebihan Aplikasi.....	44
4.4.2 Kekurangan Aplikasi.....	44
4.5 Distribution.....	45
BAB V KESIMPULANDAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu	18
Tabel 3.1 Simbol flowchart	22
Tabel 4.1 Pengujian Menu Utama.....	38
Tabel 4.2 Pengujian Menu Panduan	40
Tabel 4.3 Pengujian Menu Tentang	41
Tabel 4.4 Pengujian Menu Video.....	42
Tabel 4.5 Pengujian Scan 3D	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Marker Based.....	6
Gambar 2.2 Markerless.....	7
Gambar 2.3 Face Tracking.....	8
Gambar 2.4 3D Object Tracking.....	9
Gambar 2.5 Motion Tracking.....	9
Gambar 2.6 Global Positioning System Based Tracking (Dianrizkit.....	10
Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i>	20
Gambar 3.2 <i>flowchart</i> alur aplikasi.....	23
Gambar 3.3 <i>flowchart</i> menu Panduan.....	24
Gambar 3.4 <i>flowchart</i> Menu Tentang.....	25
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Menu mulai.....	26
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Menu Video.....	27
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Menu Maps.....	28
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Menu Jelajah 3D Pahawang.....	29
Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka.....	30
Gambar 4.1 Tampilan layar awal.....	32
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	33
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tentang.....	35
Gambar 4.5 Marker 3D Wisata Pulau Pahawang.....	36
Gambar 4.6 Tampilan 3D Wisata Pulau Pahawang.....	37