

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Dasar Teori.....	5
2.1.1. Pengertian Visualisasi.....	5
2.1.2. Museum Nasional Ketransmigrasian (MNK)	6
2.1.3. Augmented Reality	7
2.2 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	8
2.2.1 <i>Sketchup</i>	8
2.2.2 <i>Adobephotoshop</i>	8
2.2.3 <i>Unity 3D</i>	9
2.2.4 <i>Vuforia SDK</i>	10
2.3 <i>Java Development Kit (JDK)</i>	10
2.4 Pengertian <i>Android</i>	11
2.4.1 <i>Android SDK</i>	12
2.5 Microsoft Visual Studio	12

2.6	<i>C# (C Sharp)</i>	13
2.7	Metode Pengembangan Sistem.....	13
2.8	Pemodelan Sistem.....	15
2.8.1	<i>Usecase Diagram</i>	15
2.8.2	<i>Activity Diagram</i>	16
2.9	<i>Storyboard</i>	17
2.10	Pengujian Black Box Testing	17
2.11	Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....		20
3.1	Metode Pengumpulan Data	20
3.1.1	Studi Pustaka.....	20
3.1.2	Observasi	20
3.1.3	Dokumen.....	20
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	20
3.2.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	21
3.2.2	Desain (<i>Design</i>).....	24
3.2.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	25
3.2.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	28
3.2.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	32
3.2.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Hasil Penelitian.....	33
4.1.1	Tampilan Aplikasi	33
4.2	Pembahasan.....	39
4.2.1	Pengujian Aplikasi.....	39
4.2.2	Perangkat Pengujian <i>Black Box</i>	39
4.2.3	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	40
4.2.4	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	51
4.2.5	Pendistribusian Aplikasi	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.3 Penelitian Terkait	18
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Aplikasi	24
Tabel 3.2 Koleksi Museum Transmigrasi Lampung	25
Tabel 4.1 Tampilan 3D Alat Rumah Tangga	36
Tabel 4.2 Tampilan 3D Alat Pencarian Hidup	37
Tabel 4.3 Pengujian <i>Splash Screen</i>	41
Tabel 4.4 Pengujian Menu Utama	41
Tabel 4.5 Pengujian Submenu	42
Tabel 4.6 Pengujian Menu Scan AR	43
Tabel 4.7 Pengujian Menu Profil Museum.....	43
Tabel 4.8 Pengujian Menu Petunjuk	44
Tabel 4.9 Pengujian Menu Tentang.....	44
Tabel 4.10 Pengujian Menu Keluar.....	45
Tabel 4.11 Pengujian <i>Marker</i> Wajan.....	45
Tabel 4.12 Pengujian <i>Marker</i> Tudung Saji	45
Tabel 4.13 Pengujian <i>Marker</i> Cobek dan Ulekan	46
Tabel 4.14 Pengujian <i>Marker</i> Piring	46
Tabel 4.15 Pengujian <i>Marker</i> Cangkir	47
Tabel 4.16 Pengujian <i>Marker</i> Kursi	47
Tabel 4.17 Pengujian <i>Marker</i> Arit.....	48
Tabel 4.18 Pengujian <i>Marker</i> Kampak	48
Tabel 4.19 Pengujian <i>Marker</i> Pacul atau Cangkul	49
Tabel 4.20 Pengujian <i>Marker</i> Golok	49
Tabel 4.21 Pengujian <i>Marker</i> Cetok	50
Tabel 4.22 Pengujian <i>Marker</i> Petel	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	14
Gambar 3. 1 Use Case Diagram <i>Augmented Reality</i>	23
Gambar 3.2 Activity Diagram	23
Gambar 3.3 Pembuatan Aset Kursi	29
Gambar 3.4 Pembuatan Aset Cobek.....	29
Gambar 3.5 Pembuatan Aset Cetok.....	29
Gambar 3.6 Desain Aplikasi AR di Photoshop	30
Gambar 3.7 Memilih Marker yang dibutuhkan	30
Gambar 3.8 Pembuatan Tampilan Menu Utama	31
Gambar 3.9 Pembuatan Tampilan Menu Panduan	31
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	33
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 4.3 Tampilan Menu Scan AR	34
Gambar 4.4 Tampilan Kamera AR.....	35
Gambar 4.5 Tampilan (Sejarah Museum Transmigrasi)	38
Gambar 4.6 Tampilan Menu Petunjuk	38
Gambar 4.7 Tampilan Menu Petunjuk	39