

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Batasan Masalah	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Peta dan Peta Interaktif	6
2.2. Cagar Budaya	7
2.2.1. Kriteria Cagar Budaya	7
2.2.2. Cagar Budaya Kota Bandung.....	7
2.3. Sistem Informasi Geografis dan Peta Digital	8
2.4. <i>Augmented Reality</i> (AR)	10
2.5. Android	13
2.5.1. Aplikasi Android	13
2.6. Penelitian Terkait.....	14

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1. Analisis Kebutuhan.....	17
3.1.1. Analisis Kebutuhan Pengguna	18
3.1.2. Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	18
3.1.3. Analisis Kebutuhan Fitur	21
3.2. Perancangan Objek	22
3.2.1. Pembuatan Peta <i>Augmented Reality</i>	22
3.2.2. Perancangan dan Pembuatan Bentuk 3D Bangunan.....	24
3.2.3. Perancangan Peta Digital	25
3.2.4. <i>User Defined Target AR</i>	26
3.3. Perancangan Aplikasi.....	27
3.3.1. Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi	27
3.3.2. Diagram Alir Rancangan Bangun Aplikasi	31
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	33
4.1. Implementasi	33
4.1.1. Implementasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	33
4.1.2. Implentasi Antar Muka	36
4.2. Pengujian.....	43
4.2.1. Pengujian <i>Black Box</i>	44
4.3. Pengujian <i>Beta</i>	47
BAB 5 PENUTUP	51
5.1. Kesimpulan	51
5.2. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 marker dan orientasi marker	11
Gambar 2. 2 deskripsi umum metode user defined target.....	12
Gambar 2. 3 penelitian Penerapan <i>Augmented Reality</i> Pada Informasi Data Peta Kawasan Hutan Lindung	14
Gambar 2. 4 Peta interaktif berbasis teknologi <i>Augmented Reality</i> kawasan pariwisata	15
Gambar 2. 5 <i>Augmented Reality</i> untuk peta Topografi.....	16
Gambar 4. 1 Perangkat Smartphone yang digunakan	34
Gambar 4. 2 Implementasi Tampilan Main Activity	36
Gambar 4. 3 Implementasi Tampilan Main Activity	37
Gambar 4. 4 Implementasi Tampilan Kamera AR Sub-Activity	38
Gambar 4. 5 Implementasi Tampilan Kamera AR Sub-Activity	39
Gambar 4. 6 Implementasi Tampilan 3D Bangunan Cagar Budaya	39
Gambar 4. 7 Indikator Kamera AR low	40
Gambar 4. 8 Indikator Kamera AR Mid	40
Gambar 4. 9 Indikator Kamera AR high.....	41
Gambar 4. 10 Implementasi Tampilan Tutorial Sub-Activity	41
Gambar 4. 11 Implementasi Tampilan Informasi AR Sub-Activity 1.....	42
Gambar 4. 12 Implementasi Tampilan Informasi AR Sub-Activity 2.....	42
Gambar 4. 13 Implementasi Tampilan Informasi AR Sub-Activity 3.....	43
Gambar 4. 14 Implementasi Tampilan Informasi AR Sub-Activity 4.....	43
Gambar 4. 15 Grafik hasil pengujian beta	50