

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL	2
BAB I. PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Kontribusi Tugas Akhir.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Augmented Reality (AR)	8
2.2 Geolocation.....	10
2.3 Geolocation-Based AR	11
2.4 Markerless AR	12
2.5 Metode Haversine.....	13
2.6 Landmark.....	14
2.7 Sistem Operasi Android	15
2.8 Android Studio	16
2.9 Black-Box Testing	17
2.10 Penelitian Terdahulu	18
BAB III. METODOLOGI	24
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	24
3.2 Tahapan Penelitian	24
3.3 Jenis Data, Alat/Bahan	27
3.3.1 Data	27
3.3.2 Alat dan Bahan.....	28
3.4 Pengumpulan Data	29
3.5 Metode Analisis	30
BAB IV. DESAIN DAN SISTEM	33
4.1 Desain Sistem.....	33
4.1.1 Arsitektur Sistem	33

4.2 Alur Sistem	35
4.3 Diagram Alir	37
4.3.1 Use Case Diagram	40
4.3.2 Activity Diagram	41
4.3.3 Sequence Diagram.....	43
4.4 Perancangan Antarmuka	45
4.5 Struktur Database Landmark	49
BAB V. PENGUJIAN DAN ANALISA	50
5.1 Implementasi Sistem.....	50
5.1.1 Implementasi Antarmuka Pengguna (User Interface)	50
5.1.2 Implementasi Coding	54
5.2 Pengujian di Dekat Lokasi.....	72
5.3 Perbandingan Aplikasi dan Jarak Nyata.....	74
5.4 Hasil Pengujian.....	75
5.4.1 Pengujian Blackbox Testing	75
5.4.2 Pengujian Akurasi Jarak.....	77
5.5 Pembahasan.....	79
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	81
6.1. Kesimpulan.....	81
6.2. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Reality-Virtuality Continuum	8
Gambar 2.2 Jenis AR	9
Gambar 2.3 Alur Kerja AR dengan Metode Markerless	12
Gambar 2.4 Logo Android	15
Gambar 2.5 Logo Black-Box Testing.....	17
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian	23
Gambar 4.1 Arsitektur Sistem	31
Gambar 4.2 Alur Sistem	33
Gambar 4.3 Diagram Alir.....	36
Gambar 4.4 Use Case Diagram	39
Gambar 4.5 Activity Diagram.....	40
Gambar 4.6 Sequence Diagram.....	42
Gambar 4.7 Perancangan Splash Screen.....	44
Gambar 4.8 Perancangan Menu Home.....	45
Gambar 4.9 Perancangan Menu Kamera.....	46
Gambar 4.10 Perancangan Menu About.....	46
Gambar 5.1 Tampilan Splash Screen	49
Gambar 5.2 Tampilan Halaman Home	50
Gambar 5.3 Tampilan Kamera dan AR	51
Gambar 5.4 Tampilan Halaman About	52
Gambar 5.5 Pengujian Aplikasi di dekat lokasi 1.....	69
Gambar 5.6 Gambar Pengujian di dekat lokasi 2.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 4.1 Data Landmark	47
Tabel 5.1 Data Perbandingan Jarak Aplikasi dan Nyata	71
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Blackbox Testing	72
Tabel 5.3 Hasil Perhitungan Error	74