

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Batasan Masalah.....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-3
1.5 Manfaat Penelitian	I-4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Navigasi.....	II-1
2.2 <i>Augmented Reality</i>	II-2
2.3 GPS (<i>Global Positioning System</i>)	II-4
2.4 <i>Markerless Location-Based</i>	II-5
2.5 KML (<i>Keyhole Markup Language</i>).....	II-7

2.6	<i>Unity 3D</i>	II-8
2.7	<i>Android</i>	II-9
2.8	Penelitian terkait (<i>state-of-the-art</i>)	II-10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-1
3.1	Metode Penelitian	III-1
3.2	Identifikasi Masalah	III-2
3.3	Pengumpulan Data	III-2
3.4	Identifikasi Kebutuhan	III-3
3.4.1	<i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	III-3
3.4.2	<i>Software</i> (Perangkat Lunak)	III-4
3.5	Pengembangan Aplikasi	III-4
3.5.1	<i>Plan</i>	III-4
3.5.2	<i>Design</i>	III-4
3.5.3	<i>Development</i>	III-5
3.5.4	<i>Testing</i>	III-5
3.6	Tahapan Evaluasi	III-7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	Identifikasi Masalah	IV-1
4.2	Pengumpulan Data	IV-1
4.2.1	Studi Literatur Sejenis	IV-1
4.2.2	Observasi	IV-1
4.3	Identifikasi Kebutuhan	IV-3
4.3.1	<i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	IV-3

4.3.2 <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	IV-3
4.4 Pengembangan Aplikasi	IV-4
4.4.1 <i>Planning</i>	IV-4
4.4.2 <i>Design</i>	IV-4
4.4.3 <i>Development</i>	IV-19
4.4.4 <i>Testing</i>	IV-21
4.4.4.1 Black-box Testing	IV-21
4.4.4.2 User Acceptance Testing	IV-43
4.5 Evaluasi Penelitian	IV-49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	