

DAFTAR ISI

PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PENGESAHAN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR PERSAMAAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-5
1.4 Manfaat Penelitian.....	I-5
1.5 Batasan Masalah.....	I-6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Landasan Teori	II-1
2.1.1 <i>Augmented Reality</i>	II-1
2.1.2 Sejarah Garut.....	II-4

2.1.3	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	II-6
2.1.4	Aplikasi Multimedia.....	II-9
2.1.5	Formula Slovin.....	II-9
2.1.6	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	II-11
2.1.7	Perangkat Lunak Pengembangan Aplikasi.....	II-13
2.2	State of The Art (SOTA).....	II-16
2.3	Matriks Penelitian	II-33
2.4	Penelitian Terkait.....	II-42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-1
3.1	Metodologi Penelitian	III-1
3.1.1	Analisis Masalah	III-1
3.1.2	Pengumpulan Data	III-2
3.1.3	Rancangan Pengembangan Aplikasi dengan MDLC	III-3
3.1.4	Penarikan Kesimpulan	III-7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		IV-1
4.1	Analisis Masalah	IV-1
4.2	Pengumpulan Data	IV-2
4.3	Metode Pengembangan MDLC.....	IV-7
BAB V PENUTUP		V-1
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tugu Kabupaten Garut	II-5
Gambar 2.2 Alur Metode MDLC	II-6
Gambar 2.3 Skala <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	II-13
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	III-1
Gambar 3.2 Hasil Penelitian Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	III-7
Gambar 4.1 Bangunan Babancong.....	IV-3
Gambar 4.2 Bangunan Candi Cangkuang	IV-4
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	IV-17
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi	IV-18
Gambar 4.5 Struktur Navigasi Aplikasi	IV-20
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Tampilan <i>Splash Screen</i>	IV-22
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Tampilan <i>Main Menu</i> (Menu Utama)	IV-22
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Tampilan <i>Menu Mulai</i>	IV-23
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Tampilan Menu Informasi Aplikasi	IV-23
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Tampilan Menu Panduan Aplikasi	IV-24
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Tampilan Menu Keluar Aplikasi	IV-24
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Aset <i>Background</i> Aplikasi	IV-25
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Logo Aplikasi	IV-26
Gambar 4.14 Proses Pembuatan Tombol Navigasi Aplikasi	IV-28
Gambar 4.15 Proses Pembuatan <i>Panel Board</i> Aplikasi	IV-30
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Aset 3D Bangunan.....	IV-33

Gambar 4.17 Proses Pembuatan <i>Marker</i> AR.....	IV-34
Gambar 4.18 Tampilan Vuforia Penambahan <i>Marker</i>	IV-37
Gambar 4.19 Penambahan Lisensi	IV-38
Gambar 4.20 <i>License Key</i> untuk <i>Marker</i> Aplikasi	IV-38
Gambar 4.21 Proses penambahan <i>License Key</i> di Unity.....	IV-39
Gambar 4.22 Proses Penambahan Aset dan Perancangan Aplikasi.....	IV-39
Gambar 4.23 Proses Pembuatan <i>User Interface</i> (Antarmuka) Aplikasi.....	IV-40
Gambar 4.24 Proses Pembuatan User Interface (Antarmuka) Aplikasi	IV-40
Gambar 4.25 Proses Penambahan Fungsi Pada Tombol Aplikasi	IV-41
Gambar 4.26 Proses Penambahan Objek 3D Bangunan di Atas <i>Marker</i>	IV-42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 State of The Art (SOTA).....	II-16
Tabel 2.3 Matriks Penelitian.....	II-33
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	III-4
Tabel 3.2 Skala Penilaian Skor pada <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	III-5
Tabel 4.1 Perangkat Pengembangan Pada Aplikasi	IV-6
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Pada Pengujian Aplikasi.....	IV-7
Tabel 4.3 Spesifikasi Minimum Perangkat Pengujian Aplikasi	IV-7
Tabel 4.4 Deskripsi Konsep Aplikasi	IV-8
Tabel 4.5 Identifikasi Aktor	IV-9
Tabel 4.6 Identifikasi <i>Use Case</i>	IV-9
Tabel 4.7 Skenario Mulai	IV-11
Tabel 4.8 Skenario Deteksi <i>Marker</i>	IV-13
Tabel 4.9 Skenario Objek 3D	IV-13
Tabel 4.10 Skenario <i>Maps</i>	IV-14
Tabel 4.11 Skenario Informasi.....	IV-16
Tabel 4.12 <i>Storyboard</i> Aplikasi	IV-19
Tabel 4.13 Aset <i>Background</i> Aplikasi	IV-26
Tabel 4.14 Aset Logo Aplikasi	IV-27
Tabel 4.15 Aset Tombol Fungsional Aplikasi.....	IV-28
Tabel 4.16 Aset <i>Panel Board</i> Aplikasi.....	IV-31
Tabel 4.17 Aset 3D Bangunan dan <i>Marker</i>	IV-34

Tabel 4.18 Aset <i>Audio</i> Aplikasi	IV-35
Tabel 4.19 Pengujian <i>Blackbox</i>	IV-46
Tabel 4.20 Pengujian Sudut Deteksi.....	IV-48
Tabel 4.21 Kuesioner <i>System Usability Scale</i> (SUS)	IV-50
Tabel 4.22 Hasil Skala Penilaian SUS.....	IV-54

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 2.1 Formula Slovin	II-10
Persamaan 2.2 Perhitungan Skor SUS Pertanyaan Ganjil	II-12
Persamaan 2.3 Perhitungan Skor SUS Pertanyaan Genap	II-12
Persamaan 2.4 Perhitungan Rata-rata Tiap Responden.....	II-12
Persamaan 2.5 Rumus SUS.....	II-12
Persamaan 3.1 Perhitungan Skor SUS Pertanyaan Ganjil	III-5
Persamaan 3.2 Perhitungan Skor SUS Pertanyaan Genap	III-6
Persamaan 3.3 Perhitungan Rata-rata Tiap Responden.....	III-6
Persamaan 3.4 Rumus SUS.....	III-6
Persamaan 4.2 Perhitungan Skor SUS Pertanyaan Ganjil	IV-52
Persamaan 4.3 Perhitungan Skor SUS Pertanyaan Genap	IV-52
Persamaan 4.4 Perhitungan Rata-rata Tiap Responden.....	IV-52
Persamaan 4.5 Rumus SUS.....	IV-53
Persamaan 4.6 Perhitungan Nilai Akhir Angket	IV-56