

DAFTAR ISI

	Hlm.
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
HALAMAN MOTTO	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRCT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR RUMUS	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latarbelakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Kerangka Pemikiran.....	5
1.6. <i>State of The Art</i>	6
1.7. Metode Penelitian.....	8
1.8. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Aplikasi	12
2.2. Pemandu Tur	13
2.3. Data dan Informasi	13
2.3.1. Data	13
2.3.2. Informasi	Hlm.
2.4. <i>Augmented Reality</i>	15
2.4.1. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	15
2.4.2. Arsitektur <i>Augmented Reality</i>	15

2.4.3. <i>Markerless Augmented Reality</i>	16
2.4.4. <i>Manfaat Augmented Reality</i>	25
2.5. <i>Global Position System (GPS)</i>	26
2.5.1. <i>Pengertian GPS</i>	26
2.5.2. <i>Arsitektur GPS</i>	27
2.5.3. <i>Metode Penentuan Lokasi</i>	31
2.5.4. <i>Kelebihan dan Kekurangan GPS</i>	34
2.6. <i>Teknik GPS Based Tracking</i>	35
2.7. <i>JavaScript Object Notation (JSON)</i>	36
2.8. <i>Metode Pengembangan Perangkat Lunak Prototipe</i>	39
2.9. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	40
2.9.1. <i>Use Case Diagram</i>	40
2.9.2. <i>Class Diagram</i>	42
2.9.3. <i>Sequence Diagram</i>	45
2.9.4. <i>Activity Diagram</i>	46
2.10. <i>Android</i>	47
2.11. <i>SQLite</i>	51
2.12. <i>Eclipse</i>	52
2.12.1. <i>Sejarah Eclipse</i>	53
2.12.1. <i>Arsitektur Eclipse</i>	53
2.12.1. <i>Perkembangan Eclipse</i>	55
2.13. <i>Blackbox Testing</i>	55

BAB III TINJAUAN ORGANISASI

3.1. <i>UIN Sunan Gunung Djati</i>	56
3.2. <i>Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran</i>	57
3.2.1. <i>Visi</i>	57
3.2.2. <i>Misi</i>	Hlm.
3.2.3. <i>Tujuan</i>	57
3.2.4. <i>Sasaran</i>	58
3.3. <i>Infrastruktur Fisik dan Bangunan</i>	59
3.4. <i>Program Pengembangan</i>	60
3.5. <i>Struktur Organisasi</i>	62

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1. Analisis Sistem.....	63
4.2. Analisis Masalah	63
4.2.1. Deskripsi Global Aplikasi	64
4.2.2. Arsitektur Aplikasi	64
4.2.3. Arsitektur Sistem.....	66
4.2.4. Analisis Permasalahan Penentuan Lokasi Terdekat.....	66
4.2.5. Analisis Permasalahan <i>Markerless Augmented Reality</i>	68
4.3. Analisis dan Kebutuhan Non-fungsional	71
4.3.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	72
4.3.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	72
4.3.3. Pengguna / <i>User (Brainware)</i>	73
4.4. Analisis dan Kebutuhan Fungsional.....	73
4.4.1. Analisis Kebutuhan Sistem	73
4.4.2. Analisis Kebutuhan Data.....	74
4.4.3. Pemodelan Sistem	74
4.5. Perancangan Sistem	85
4.5.1. Perancangan <i>Database</i>	85
4.5.2. Perancangan Antar Muka.....	85

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1. Tahap Implementasi	89
5.1.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	89
5.1.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	90
5.1.3. Implementasi Basis Data (<i>Database</i>).....	Hlm.
5.1.4. Implementasi <i>Class</i>	91
5.1.5. Implementasi Antarmuka	92
5.1. Tahap Pengujian.....	94
5.2.1. Pengujian <i>Blackbox</i>	94
5.2.2. Kesimpulan Hasil Uji <i>Alpha</i>	93
5.2.3. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Beta</i>	93
5.3. Tahap Evaluasi	100

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan.....	101
6.2. Saran.....	101

DAFTAR PUSTAKA.....	102
----------------------------	------------

LAMPIRAN

