

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Tugas Akhir.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Candi Prambanan.....	11
2.2.2 Edukasi Pariwisata.....	15
2.2.3 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	16
2.2.4 <i>Augmented Reality</i> .....	21
2.2.5 Unity3D .....	23
2.2.6 AR Foundation & ARCore .....	24

2.2.7	<i>Markerless AR</i> Ground Plane Detection.....	26
2.2.8	Android.....	26
2.2.9	SketchUp .....	27
2.2.10	Bahasa Pemrograman C# dan Microsoft Visual Studio .....	27
2.2.11	Pengujian Aplikasi.....	28
<b>BAB III METODE TUGAS AKHIR .....</b>		<b>33</b>
3.1	Alat dan Bahan Tugas Akhir.....	33
3.1.1	Alat Tugas Akhir .....	33
3.1.2	Bahan Tugas Akhir.....	33
3.2	Alur Tugas Akhir .....	34
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	34
3.2.2	Studi Literatur.....	35
3.2.3	Analisis Kebutuhan.....	35
3.2.4	Desain Sistem .....	41
3.2.5	Implementasi .....	43
3.2.6	Pengujian Aplikasi.....	45
3.2.7	Deployment dan Maintenance .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>47</b>
4.1	Hasil Pengembangan Aplikasi .....	47
4.1.1	Install AR Foundation SDK .....	48
4.1.2	Impor Aset .....	49
4.1.3	Pembuatan 2D UI Scene.....	51
4.1.4	Implementasi Kode.....	55
4.1.5	Build Aplikasi.....	76
4.2	Pengujian Aplikasi .....	78
4.2.1	Pengujian Black Box .....	78
4.2.2	Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	80

4.2.3	Pengujian <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	82
4.2.4	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		86
5.1	Kesimpulan .....	86
5.2	Saran .....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		88
LAMPIRAN .....		92