

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL</b>	xi
<b>INTISARI</b>	xii
<b>ABSTRACT</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Alternatif Cara Penyelesaian Masalah	4
1.4. Justifikasi Cara Penyelesaian Masalah	4
1.5. Batasan Masalah	5
1.6. Tujuan Proyek Akhir	5
1.7. Manfaat Proyek Akhir	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Studi Pustaka	6
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	12
2.2.2. <i>E-Tourism</i>	14
2.2.3. <i>Augmented Reality</i>	14
2.2.4. Android	16
2.2.5. Blender	16
2.2.6. Vuforia	17
2.2.7. Unity Engine	18
2.2.8. Pengujian Fungsional	19
2.2.9. Pengujian Kompatibilitas	20
2.2.10. <i>User Acceptance Testing</i>	20
2.2.11. Aset Objek 3D	21
2.2.12. Pemodelan 3D ( <i>Primitive Modeling</i> )	22
2.2.13. <i>Texturing</i>	23
2.2.14. Tugu Yogyakarta	24
2.2.15. Jalan Malioboro	25
2.2.16. Alun-Alun Kidul	26



2.2.17. Plengkung Gading	26
2.2.18. Taman Sari	26
<b>BAB III METODE PROYEK AKHIR</b>	
3.1 Bahan	28
3.2. Peralatan	29
3.2.1. Perangkat Keras	29
3.2.2. Perangkat Lunak	29
3.3. Tahapan Proyek Akhir	30
3.3.1. Tahap Awal	31
3.3.2. Tahap Pengembangan	31
3.3.3. Tahap Akhir	32
3.4. Perancangan dan Analisis	33
3.4.1. Analisis Kebutuhan	33
3.4.2. Perancangan Sistem	35
3.4.3. Perancangan Pengujian	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Hasil	51
4.1.1. Pembuatan Aset <i>Marker</i>	51
4.1.2. Pembuatan Aset Objek 3D	56
4.1.3. <i>Install</i> Vuforia SDK	74
4.1.4. Penambahan Aset ke Unity	75
4.1.5. Perakitan Aplikasi	76
4.1.6. Implementasi Kode	82
4.1.7. <i>Build</i> Aplikasi	83
4.2. Pengujian	84
4.2.1. Pengujian Fungsional ( <i>Black Box Testing</i> )	85
4.2.2. Pengujian Kompatibilitas	86
4.2.3. Pengujian <i>User Acceptance Test</i>	88
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	93
<b>LAMPIRAN</b>	97