

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN .....	i
HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA .....	ii
HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PEMBIMBING .....	vi
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	vii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR ISTILAH .....	xx
INTISARI .....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	3
I.3 Tujuan Penelitian .....	3
I.4 Pertanyaan Penelitian .....	4
I.5 Ruang Lingkup .....	4
I.6 Manfaat Penelitian.....	4
I.7 Tinjauan Pustaka.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	9

II.1 Kadaster dan Tata Ruang.....	9
II.1.1 Kadaster.....	9
II.1.2 Tata Ruang.....	10
II.2 Augmented Reality.....	11
II.3 Model 3D .....	13
II.4 Pemrograman Berorientasi Objek.....	15
II.5 <i>Black-box Testing</i> .....	16
II.6 Pengujian Usabilitas.....	17
BAB III PELAKSANAAN.....	19
III.1 Persiapan.....	19
III.1.1 Lokasi Penelitian.....	19
III.1.2 Peralatan Penelitian.....	19
III.1.3 Bahan Penelitian .....	21
III.2 Cara Penelitian.....	22
III.2.1 Persiapan Alat dan Bahan .....	23
III.2.2 Pemodelan dan Visualisasi 3D.....	31
III.2.3 Analisis Kebutuhan .....	39
III.2.4 Perancangan Sistem .....	41
III.2.5 Desain Antarmuka Aplikasi .....	63
III.2.6 Pengembangan Aplikasi.....	63
III.2.7 Pengujian Aplikasi .....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	69
IV.1 Model 3D dari Data Pertanahan dan Tata Ruang.....	69
IV.2 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna .....	70
IV.3 Aplikasi AR .....	74

IV.3.1 Peta 2D .....	74
IV.3.2 Mode AR .....	80
IV.4 Hasil Uji Fungsionalitas Aplikasi .....	84
IV.5 Hasil Uji Usabilitas Aplikasi.....	85
IV.6 Keterbatasan Aplikasi .....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	91
V.1 Kesimpulan.....	91
V.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92