

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not</b>
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	<b>Error! Bookmark not</b>
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI.....	iix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.....	3
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman.....	5
2.2 Android.....	13
2.3 Augmented Reality .....	14

2.4	Cara Kerja Augmented Reality .....	16
2.5	Tinjauan Penelitian Sejenis.....	18
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>20</b>
3.1.	Pengumpulan Data .....	20
3.2	Benda-Benda yang Ada Di Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman .....	20
3.3.	Analisis Kebutuhan Data .....	25
3.4.	Analisis Kebutuhan Aplikasi .....	26
3.4.1	Analisis Kebutuhan Proses .....	26
3.4.2	Analisis Kebutuhan Masukan .....	26
3.4.3	Analisis Kebutuhan Keluaran .....	26
3.4.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
3.4.5	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.5.	Perancangan Aplikasi .....	27
3.5.1	Diagram HIPPO.....	27
3.5.1.1	Daftar Isi Visual / Visual Tabel of Contents (VTOC) .	28
3.5.1.2	Diagram Ringkasan (Overview Diagram) .....	29
3.5.1.3	Detail Diagram.....	30
3.6.	Perancangan Marker .....	30
3.7.	Perancangan Konten Benda yang Di Scan .....	33
3.8.	Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	40
3.9.	Perancangan Pengujian Aplikasi .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS.....</b>		<b>45</b>
4.1.	Implementasi Aplikasi .....	45
4.2.	Implementasi Pembuatan Aplikasi .....	45
4.3.	Batasan Implementasi .....	46

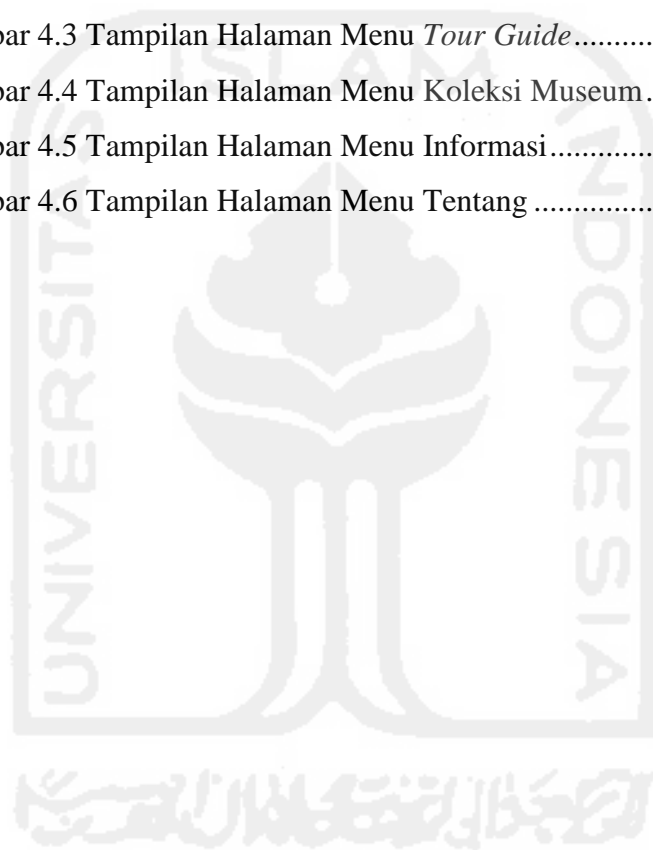
4.4. Implementasi Antarmuka.....	47
4.4.1. Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	47
4.4.2. Tampilan Halaman Menu Utama.....	47
4.4.3. Tampilan Halaman Menu Tour Guide.....	48
4.4.4. Tampilan Halaman Menu Koleksi Museum.....	48
4.4.5. Tampilan Halaman Menu Tentang .....	49
4.5. Hasil Pengujian dan Analisis .....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1. Kesimpulan .....	54
5.2. Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN.....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman.	5
Gambar 2.2 Monumen Jendral Sudirman Pada Halaman Depan Museum	6
Gambar 2.3 Tiga Pintu Di Bagian Depan Museum.....	7
Gambar 2.4 Empat Kursi Satu Meja Di Ruang Tamu.....	7
Gambar 2.5 Dua Set kursi Di Ruang Santai.....	8
Gambar 2.6 Senjata-Senjata Rampasan Perang.....	8
Gambar 2.7 Diorama I.....	10
Gambar 2.8 Tandu dan Koleksi Pakaian Jenderal Sudirman.....	10
Gambar 2.9 Arsitektur Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	15
Gambar 2.10 Sistem <i>Augmented Reality</i> .....	17
Gambar 2.11 Sistem Koordinat 3D.....	17
Gambar 2.12 Implementasi <i>Augmented Reality</i> Pada Smartphone.....	18
Gambar 3.1 Senjata Mesin Sedang Browning Machine Gun.....	20
Gambar 3.2 Meriam A.T.....	21
Gambar 3.3 Senjata Water Mantel Buatan Inggris.....	21
Gambar 3.4 Senjata Juki Buatan Jepang.....	22
Gambar 3.5 Samurai Milik Jendral Sudirman.....	22
Gambar 3.6 Pakaian dan Barang Pribadi Milik Jendral Sudirman.....	23
Gambar 3.7 Tandu.....	23
Gambar 3.8 Diorama I.....	24
Gambar 3.9 Diorama II.....	24
Gambar 3.10 Diorama III.....	25
Gambar 3.11 Tanda Penghargaan.....	25
Gambar 3.12 VTOC Proses Menu awal.....	28
Gambar 3.13 Papan Nama Patung Panglima Besar Jendral Sudirman...	31
Gambar 3.14 Papan Nama Tanda Penghargaan.....	31
Gambar 3.15 Papan Nama Alat Komunikasi.....	32
Gambar 3.16 Papan Nama Diorama I.....	32
Gambar 3.17 Papan Nama Meriam A.T.....	32
Gambar 3.18 Rancangan Splash Screen.....	40

Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Halaman Menu Utama .....	41
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Menu <i>Tour Guide</i> .....	41
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Menu Koleksi Museum .....	42
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Menu gambar 1 .....	42
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Menu Tentang.....	43
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	47
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Utama.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu <i>Tour Guide</i> .....	48
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu Koleksi Museum.....	49
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu Informasi.....	49
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Tentang .....	50



**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Daftar Koleksi Benda-Benda Pada Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman.....	11
Tabel 3.1 Keterangan Fungsi.....	28
Tabel 3.2 Diagram Ringkasan (Overview Diagram) .....	29
Tabel 3.3 Detail Diagram .....	30
Tabel 3.4 Daftar Konten .....	33
Tabel 3.5 Contoh Pernyataan Kuesioner .....	43

