

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1. Augmented Reality.....	6
2.1.1. Sejarah Augmented Reality.....	6
2.1.2. Prinsip Kerja Augmented reality.....	6
2.1.3. Penggunaan Augmented reality	8
2.1.4. Aplikasi <i>augmented reality</i> Pada Android.....	8
2.2. Android.....	9
2.2.1. Fitur Android.....	10
2.2.2. Aplikasi	11
2.2.3. Sensor Orientasi	12
2.2.4. Akselerometer	12
2.2.5. Global Positioning System (GPS).....	13
2.2.6. GLONASS	16
2.2.7. Giroskop.....	16
2.2.8. Barometer.....	18
2.3. Location Based Service	19

2.4.	Implementasi Augmented Reality pada Android	22
2.3.1.	Sudut Azimuth	23
2.3.2.	Sudut Inklinasi	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1.	Desain Penelitian	28
3.2.	Persiapan Alat dan Bahan Penelitian.....	30
3.3.	Studi Literatur.....	31
3.4.	Proses Pengembangan Perangkat Lunak	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1.	Studi Literatur.....	35
4.2.	Pengembangan Perangkat Lunak	37
4.1.1.	Deskripsi Sistem.....	37
4.1.2.	Batasan Sistem	37
4.1.3.	Analisis Input	38
4.1.4.	Analisis Output.....	41
4.1.5.	Desain Perancangan	41
4.1.6.	Implementasi Perangkat Lunak	45
4.1.6.1.	Menentukan Lokasi POI	45
4.1.6.2.	Implementasi Perhitungan Sudut Azimuth.....	46
4.1.6.3.	Fitur.....	47
4.1.6.4.	Implementasi antarmuka.....	48
4.1.6.5.	Implementasi modul program.....	49
4.3.	Pengujian Perangkat Lunak	50
4.2.1.	Rencana Pengujian	51
4.2.2.	Pengujian Black Box.....	51
4.4.	Eksperimen.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1.	Kesimpulan.....	55
5.2.	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		58

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar Tempat yang dijadikan POI	39
Tabel 4. 2 Dekripsi Lokasi	40
Tabel 4. 3. Daftar Fitur Augmented Reality	47
Tabel 4. 4. Rencana Pengujian	51
Tabel 4. 5. Pengujian Memulai Aplikasi.....	51
Tabel 4. 6. Pengujian Fitur Aplikasi	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Penentuan titik yang menjadi acuan.....	38
Gambar 4.2. Pengambilan nilai latitude dan longitude	38
Gambar 4.3. Rancangan Aplikasi Augmented Reality	41
Gambar 4.4. <i>Flowchart</i> mendapatkan posisi pengguna	43
Gambar 4. 5 Flowchart Perhitungan Augmented Reality	44
Gambar 4. 6. Tampilan awal aplikasi.....	48
Gambar 4. 7. Keterangan yang muncul ketika marker ditekan.....	48
Gambar 4. 8. Penentuan lokasi menggunakan <i>fake</i> GPS	53
Gambar 4. 9 Tumpukan Marker Augmented Reality.....	54

