

DAFTAR PUSTAKA

- Amadeo, Ron. 2012. *A History of Pre-Cupcake Android Codenames*.
<http://www.androidpolice.com/2012/09/17/a-history-of-pre-cupcake-android-codenames/>. Diakses tanggal 14 Mei 2019
- Andi.2001. *Desain Web dengan Microsoft FrontPage 97*.Wahana Komputer & Andi Yogyakarta. ISBN 9795335219.
- Andre. 2014. *TutorialBelajar PHP Part 1: Pengertian dan Fungsi PHP dalam Pemrograman Web*. <http://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemograman-web/>. Diakses tanggal 13 Mei 2019.
- Andry. 2011. *Android A sampai Z*. PCplus, Jakarta.
- Azuma, Ronald T., “A Survey of Augmented Reality”, *In Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6,4 (August 1997)*, 355-358.
- Bradski, Gary. Adrian Kaehler. 2008. *Learning OpenCV*, edisi ke-1. O’Reily Media, California.
- Curtis, Sophie. 2015. *Android Marshmallow: Google reveals name of Android 6.0* [Online]. Tersedia
:<http://www.telegraph.co.uk/technology/google/11809163/Android-Marshmallow-Google-reveals-name-of-Android-6.0.html> Diakses pada tanggal 13 Mei 2019.

- Developers, Android. 2014. *Android Developers*. [Online]. Tersedia
: <http://developer.android.com/index.html>. Diakses pada tanggal 19 November
2016.
- Developers, Google. 2013. *Google Maps API*. <http://developers.google.com/maps/>.
Diakses tanggal 16 November 2016.
- Fernando, Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Android AR Menggunakan Vuforia SDK dan
Unity*. Buku AR Online, Solo.
- Google. 2013. Google Maps. <http://maps.google.com/help/>. Diakses tanggal 13 Mei
2019.
- Halim, Iswara. 2011. *Framework Pemetaan Data Berbasis Peta Dengan Menggunakan
Google Maps Api*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Iqbal, M. 2013. *Aplikasi Travel Booklet Menggunakan Teknologi Augmented Reality
Dan Location Based Service Berbasis Windows Phone*. Bandung
: Universitas Komputer Indonesia.
- Kurniawan, Theofilus dan Radius Tanone. 2013. *Perancangan Aplikasi Pencarian
Lokasi Bengkel Resmi Nasmoco di Kota Semarang Dengan Teknologi Augmented
Reality Berbasis Android*. Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Lee, W. M. 2011. *Beginning Android Application Development*. Wiley Publishing, Inc.
- Nazruddin, Safaat H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC
Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Pemerintah. 2014. Arti Lambang Kota [Online]. [http://makassarkota.go.id/108-
artilambangkota.html](http://makassarkota.go.id/108-artilambangkota.html) Diakses pada Tanggal 13 Mei 2019..

Pemerintah. 2014. Makassar Kota Anging Mammiri [Online].

<http://makassarkota.go.id/125-makassarkotaangingmammiri.html> Diakses pada Tanggal 13 Mei 2019..

Prasetyo, Eko. 2012. Program aplikasi gps dan gis untuk mencari lokasi dan jarak spbu di tangerang selatan dengan peta dan *augmented reality camera-view* pada perangkat bergerak berbasis android. Depok :UniversitasGunadarma.

Pratama, Aditya Rahmatullah. 2016. Belajar Unified Modeling Language (UML) – Pengenalan [Online].<https://www.codepolitan.com/tutorial/unified-modeling-language-uml> Diakses pada Tanggal 13 Mei 2019.

Rizki, Hariadi, Christyowidiasmoro. 2012. *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android. Jurnal Teknik Elektro.*

Sari, Linda Ernita, 2012. Aplikasi augmented reality sekolah berbasis geographic information system di kota depok. Depok :UniversitasGunadarma.

Shapiro, Linda dan George C. Stockman. 2001. *Computer Vision*. Prentice-Hall. New Jersey. 279-325 hlm.

Stefan Steiniger, Moritz Neun and Alistair Edwardes., 2005. *Foundations of Location Based Services.*

Sukindar. 2016. *Kelebihan Bahasa Pemrograman PHP.*

<https://teknojurnal.com/kelebihan-bahasa-pemrograman-php/>. Diakses tanggal 13 Mei 2019.

Sutoyo, T., Mulyanto, E., Suhartono, V., Nurhayati, O.D.

danWijanarto.2009.*Teori Pengolahan Citra Digital*. Andi, Yogyakarta.

- Taufik. 2012. *Implementasi Augmented Reality Dengan Memanfaatkan GPS Based Tracking Pada Pembangunan Aplikasi Bandung Tour Guide Berbasis Platform Android*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Uijtdewilligen, F. 2010. A Framework for Context-Aware Applications Using Augmented Reality: A Train Station Navigation Proof-of-Concept on Google Android. Faculty of EEMCS, University of Twente.
- Villagomez, G. 2010. Augmented Reality. University of Kansas.
- Wikitude. 2013. *Augmented Reality SDK for Mobile Developers – iOS, Android dan BB10*. <http://www.wikitude.com/developer/>. Diakses tanggal 16 November 2016
- Willard, Wendy. 2006. *HTML*. ISBN 9790072263787.
- Yan, H, Yun, R, Liang, C, Yu, D, dan Zhang B. 2011. Research on Augmented Reality Display Method of Scientific Exhibits. Digital Entertainment Research Center, Nanjing Normal University, China.

LAMPIRAN

menuCTRL.CS

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class MenuCtrl : MonoBehaviour {

    public void LoadScene(string sceneName)    {
        SceneManager.LoadScene (sceneName);
    }
}
```

locationText.CS

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System.Collections;

public class LocationText : MonoBehaviour
{
    private Vector2 deviceCoordinates;
    public float dLatitude = 0.00004f, dLongitude = 0.00004f;
    private bool enableByRequest = true;
```

```

public int maxWait = 10;

public bool ready = false;

public Text text;

void Start(){
    StartCoroutine (getLocation ());
}

IEnumerator getLocation(){
    LocationService service = Input.location;
    if (!enableByRequest && !service.isEnabledByUser) {
        Debug.Log("Location Services not enabled by user");
        yield break;
    }
    service.Start();
    while (service.status == LocationServiceStatus.Initializing && maxWait
> 0) {
        yield return new WaitForSeconds(1);
        maxWait--;
    }
    if (maxWait < 1){
        Debug.Log("Timed out");
        yield break;
    }
    if (service.status == LocationServiceStatus.Failed) {

```

```

        Debug.Log("Unable to determine device location");
        yield break;
    } else {
        text.text = "Lokasi Sekarang: " + service.lastData.latitude + ", "
+ service.lastData.longitude;
    }
    //service.Stop();
    ready = true;
}
void Update(){
}
}

```

LocationScript.CS

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System.Collections;

public class LocationTextScript : MonoBehaviour
{
    private Vector2 target1Coordinates;
    private Vector2 target2Coordinates;
    private Vector2 target3Coordinates;
    private Vector2 target4Coordinates;
    private Vector2 target5Coordinates;
}

```

```

private Vector2 deviceCoordinates;

private float distanceFromTarget = 0.000025f;

private float d1proximity = 0.001f;

private float d2proximity = 0.001f;

private float d3proximity = 0.001f;

private float d4proximity = 0.001f;

private float d5proximity = 0.001f;

private float dproximity = 5;

private float sLatitude, sLongitude;

public float d1Latitude = -5.1557974f, d1Longitude = 119.4420142f;

public float d2Latitude = 1.00004f, d2Longitude = 1.00004f;

public float d3Latitude = 2.00004f, d3Longitude = 2.00004f;

public float d4Latitude = 3.00004f, d4Longitude = 3.00004f;

public float d5Latitude = 4.00004f, d5Longitude = 4.00004f;

private bool enableByRequest = true;

public int maxWait = 10;

public bool ready = false;

public Text text;

Vector3 pos;

void Start(){

    pos = transform.position;

    target1Coordinates = new Vector2 (d1Latitude, d1Longitude);

    target2Coordinates = new Vector2 (d2Latitude, d2Longitude);

    target3Coordinates = new Vector2 (d3Latitude, d3Longitude);

```



```

        target4Coordinates = new Vector2 (d4Latitude, d4Longitude);
        target5Coordinates = new Vector2 (d5Latitude, d5Longitude);
        StartCoroutine (getLocation ());
    }

IEnumerator getLocation(){
    LocationService service = Input.location;
    if (!enableByRequest && !service.isEnabledByUser) {
        Debug.Log("Location Services not enabled by user");
        yield break;
    }
    service.Start();
    while (service.status == LocationServiceStatus.Initializing && maxWait
> 0) {
        yield return new WaitForSeconds(1);
        maxWait--;
    }
    if (maxWait < 1){
        Debug.Log("Timed out");
        yield break;
    }
    if (service.status == LocationServiceStatus.Failed) {
        Debug.Log("Unable to determine device location");
        yield break;
    } else {

```

```

        sLatitude = service.lastData.latitude;

        sLongitude = service.lastData.longitude;
    }

    //service.Stop();

    ready = true;

    startCalculate ();
}

```

```

void Update() {

```

```

}

```

```

public void startCalculate() {

```

```

    deviceCoordinates = new Vector2 (sLatitude, sLongitude);

```

```

    d1proximity = Vector2.Distance (target1Coordinates,
deviceCoordinates);

```

```

    d2proximity = Vector2.Distance (target2Coordinates,
deviceCoordinates);

```

```

    d3proximity = Vector2.Distance (target3Coordinates,
deviceCoordinates);

```

```

    d4proximity = Vector2.Distance (target4Coordinates,
deviceCoordinates);

```

```
        d5proximity = Vector2.Distance (target5Coordinates,  
deviceCoordinates);
```

```
    if (d1proximity <= dproximity) {  
        dproximity = d1proximity;  
        text.text = "Sop Saudara.";  
    }
```

```
    if (d2proximity <= dproximity) {  
        dproximity = d2proximity;  
        text.text = "Coto Paraikatte.";  
    }
```

```
    if (d3proximity <= dproximity) {  
        dproximity = d3proximity;  
        text.text = "Saraba Sucer.";  
    }
```

```
    if (d4proximity <= dproximity) {  
        dproximity = d4proximity;  
        text.text = "Sop Konro.";  
    }
```

```
    if (d5proximity <= dproximity) {  
        dproximity = d5proximity;  
        text.text = "Pallubasa.";  
    }
```

```
    if (dproximity <= distanceFromTarget) {  
        text.text = "Anda sedsang berada di dekat " + text.text;
```

```

        }    else    {
            text.text = "Anda tidak berada di dekat apa-apa.";
        }
        transform.position = pos;
    }
}

```

webcamScript.CS

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class webCamScript : MonoBehaviour {

    public GameObject webCameraPlane;

    // Use this for initialization
    void Start () {

        if (Application.isMobilePlatform)    {
            GameObject cameraParent = new GameObject ("camParent");
            cameraParent.transform.position = this.transform.position;
            this.transform.parent = cameraParent.transform;
            cameraParent.transform.Rotate (Vector3.right, 90);
        }
    }
}

```

```

        Input.gyro.enabled = true;

        WebCamTexture webCameraTexture = new WebCamTexture();

        webCameraPlane.GetComponent<MeshRenderer>().material.mainTexture =
webCameraTexture;

        webCameraTexture.Play();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

        Quaternion cameraRotation = new Quaternion (Input.gyro.attitude.x,
Input.gyro.attitude.y, -Input.gyro.attitude.z, -Input.gyro.attitude.w);

        this.transform.localRotation = cameraRotation;
    }
}

```

*Aplikasi Promosi Rumah Makan berbasis
Markerless-Augmented Reality*



Cari Rumah Makan

Daftar Rumah Makan

Anastasia Yuki Aprilia | D42114318

Sop Saudara

Coto Paraikatte

Saraba Sucer

Sop Konro

Pallubasa

Kembali ke Menu



Sop saudara merupakan masakan khas dari Sulawesi Selatan berupa hidangan berkuah dengan bahan dasar daging sapi yang biasanya disajikan bersama bahan pelengkap seperti bihun, perkedel kentang, jeroan sapi (misalnya, paru goreng), dan telur rebus. Masakan ini umum dikonsumsi bersama dengan nasi putih dan ikan bahu (bandeng) bakar.

Adapun lokasi dari Rumah Makan Sop Saudara adalah :
Longitude : -5.1598057
Latitude : 119.4417906

BACK



BACK TO MENU

Coto makassar atau coto mengkasara adalah makanan tradisional Makassar, Sulawesi Selatan. Makanan ini terbuat dari jeroan (isi perut) sapi yang direbus dalam waktu yang lama. Rebusan jeroan bercampur daging sapi ini kemudian ditiris-iris lalu dibumbui dengan bumbu yang diracik secara khusus. Coto dihidangkan dalam mangkuk dan dinikmati dengan ketupat dan "burasa" atau yang biasa dikenal sebagai buras, yakni sejenis ketupat yang dibungkus daun pisang.

Adapun lokasi dari Rumah Makan Coto Makassar Pettarani adalah :
Longitude : -5.1557974
Latitude : 119.4420142

BACK



Anda berada di dekat Coto Parakatte.



Anda berjarak 11 meter dari Coto Parakatte.

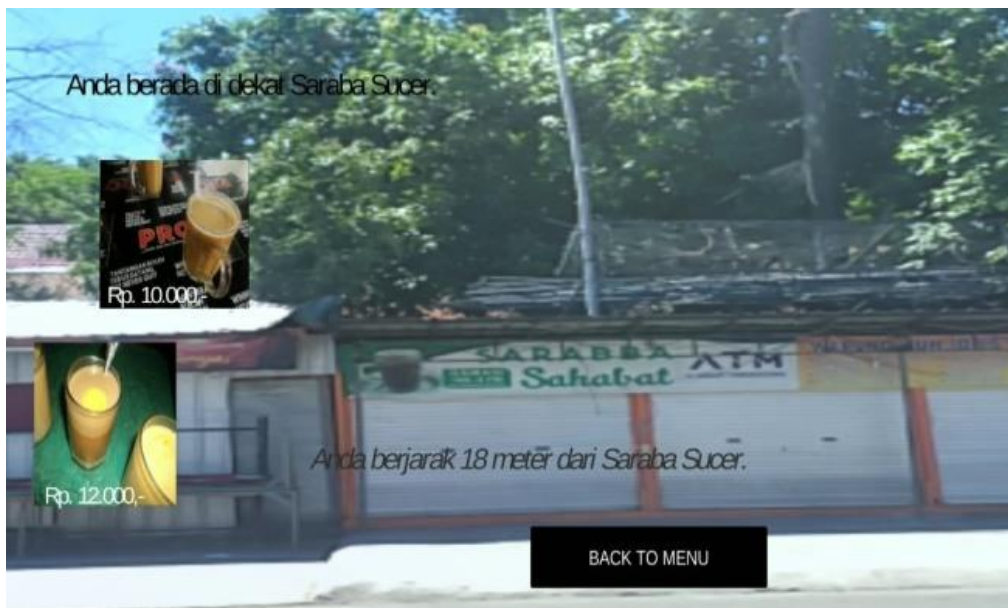
BACK TO MENU



Saraba adalah salah satu minuman hangat Tradisional khas Makassar. Minuman kaya akan rempah ini cocok untuk menemani malam harimu.

Adapun lokasi Steak and Shake ini adalah :
Longitude : -5.1565231
Latitude : 119.4448456

BACK



BACK TO MENU

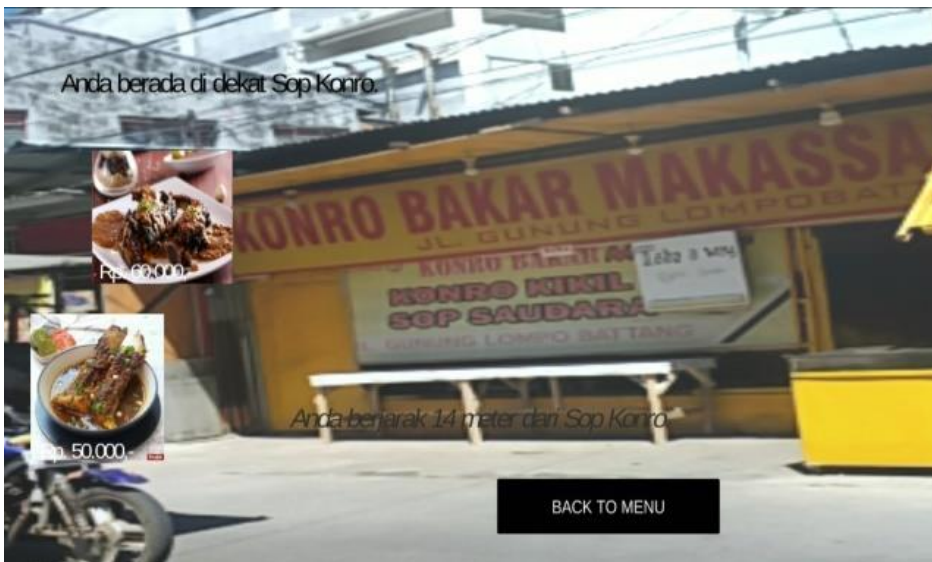
Sup Konro adalah masakan sup iga sapi khas Indonesia yang berasal dari tradisi Bugis dan Makassar [1]. Sup ini biasanya dibuat dengan bahan iga sapi atau daging sapi. Masakan berkuah warna coklat kehitaman ini biasa dimakan dengan burasa dan ketupat yang dipotong-potong terlebih dahulu. Warna gelap ini berasal dari buah kluwek yang memang berwarna hitam. Bumbuinya relatif "kuat" akibat digunakannya ketumbar.

Adapun lokasi dari Rumah Makan Sop Konro Adalah adalah :
Longitude : -5.156168
Latitude : 119.442969



BACK

Anda berada di dekat Sop Konro.



Anda berjarak 14 meter dari Sop Konro.

BACK TO MENU

Pallubasa adalah makanan tradisional Makassar, Sulawesi Selatan. Seperti Coto Mangkasara (Coto Makassar), Pallubasa juga terbuat dari jeroan (jisi dalam perut) sapi atau kerbau. Proses memasaknya pun hampir sama dengan Coto Makassar, yaitu direbus dalam waktu lama. Setelah matang, jeroan yang ditambah dengan daging itu diiris-iris, kemudian ditaruhidhidangkan dalam mangkuk.

Adapun lokasi dari RM Pallubasa ini adalah:
Longitude : -5.155298
Latitude : 119.4387281

BACK



Anda berada di dekat Pallubasa Serigala.



Anda berjarak 18 meter dari Pallubasa Serigala.

BACK TO MENU

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI



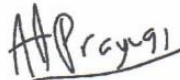


“PROMOSI RUMAH MAKAN DI MAKASSAR MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS LOKASI”

OLEH:


ANASTASIA YUKI APRILIA
D421 14 318

Skripsi ini telah dipertahankan pada Ujian Akhir Sarjana tanggal 17 JUNI 2021.
Telah dilakukan perbaikan penulisan dan isi skripsi berdasarkan usulan dari penguji
dan pembimbing skripsi.

Persetujuan perbaikan oleh tim penguji:

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr.Ir. Zahir Zainuddin, M.Sc.	
Sekretaris	Elly Warni, S.T., M.T.	
Anggota	A. Ais Prayogi Alimuddin, S.T., M.Eng.	
	Anugrayani Bustamin, M.T.	
	Dr. Eng. Intan Sari Aerani, S.T., M.T.	

Persetujuan perbaikan oleh pembimbing:

Pembimbing	Nama	Tanda Tangan
I	Dr.Ir. Zahir Zainuddin, M.Sc.	
II	Elly Warni, S.T., M.T.	