

DAFTAR ISI

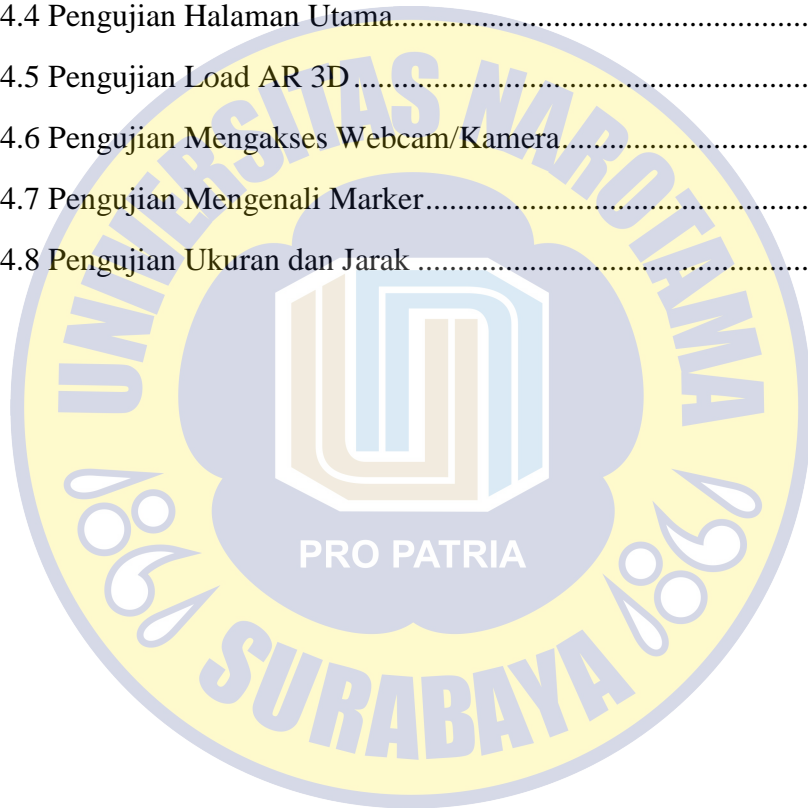
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Pembimbing	i
Lembar Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah	Error! Bookmark not defined.
Halaman Moto dan Persembahan	Error! Bookmark not defined.
Halaman Kata Pengantar.....	Error! Bookmark not defined.
Abstrack Bahasa Indonesia	viii
Abstract Bahasa Inggris	x
Daftar Isi	xii
Daftar Table	xv
Daftar Gambar	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Augmented Reality Sebagai Teknologi Interaktif.....	12
2.3 Model Pengembangan Pada Aplikasi Augmented Reality	14
2.4 Dasar Teori penelitian.....	16
2.4.1 Sistem Operasi Android.....	16
2.4.2 Augmented Reality	19
2.4.3 Android Studio (IDE).....	20
2.4.4 Unity 3D.....	22
2.4.5 Vuforia	24
2.4.6 Photoshop CS.....	25

2.4.7 3D Blender	26
BAB III	30
METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Metodologi.....	30
3.2 Studi Pendahuluan	30
3.3 Rancangan Penelitian.....	31
3.4 Lokasi Penelitian.....	32
3.5 Sumber Data.....	32
3.6 Analisa Permasalahan	33
3.7 Analisa Kebutuhan Sistem.....	33
3.7.1. Kebutuhan Fungsional	34
3.7.2. Kebutuhan Non Fungsional	34
3.8 Tahap Penelitian.....	35
BAB IV	37
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Sistem Yang Berjalan	37
4.2 Analisis Kebutuhan.....	37
4.2.1 Analisis Kebutuhan <i>user (user requirement)</i>	37
4.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem (<i>system requirement</i>).....	38
4.3 Perancangan	43
4.4 Perancangan Sistem	43
4.4.1 Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	44
4.4.2 Activity Diagram.....	44
4.4.3 Sequence Diagram	49
4.4.4 Definisi Use Case.....	52
4.4.5 Skenario Use Case	53
4.5 Implementasi Sistem.....	54
4.6 Pengujian Sistem.....	57
4.7 Hasil Pengujian	57
BAB V	60
PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2.2 Distribusi Pengguna Android.....	18
Tabel 4.1 Definisi Use Case Aplikasi	52
Tabel 4.2 Skenario Use Case Baca Marker.....	53
Tabel 4.3 Aliran Utama.....	54
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Utama.....	57
Tabel 4.5 Pengujian Load AR 3D.....	58
Tabel 4.6 Pengujian Mengakses Webcam/Kamera.....	58
Tabel 4.7 Pengujian Mengenali Marker.....	59
Tabel 4.8 Pengujian Ukuran dan Jarak	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Ilustrasi Augmented Reality.....	12
Gambar 2.2 Fase Pada Model Waterfall	14
Gambar 2.3 Arsitektur Android	17
Gambar 2.4 Jumlah Pengguna Android	18
Gambar 2.5 Android Studio IDE	21
Gambar 2.6 Unity 3D.....	23
Gambar 2.7 Vuforia Developer.....	25
Gambar 2.8 Photoshop CS	26
Gambar 2.9 3D Blender	27
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	31
Gambar 4.1 Alur Kerja Vuforia	43
Gambar 4.2 Use Case Diagram Aplikasi	44
Gambar 4.3 Activity Diagram Baca Marker	45
Gambar 4.4 Activity Diagram Deteksi Marker.....	46
Gambar 4.5 Activity Diagram Tampilkan Objek 3D.....	47
Gambar 4.6 Activity Diagram Rotasi Objek 3D.....	48
Gambar 4.7 Activity Diagram Tampilkan Penjelasan Tiap Komponen	48
Gambar 4.8 Sequence Diagram Pembacaan Marker.....	49
Gambar 4.9 Sequence Diagram Pendeteksian Marker.....	50
Gambar 4.10 Sequence Diagram Menampilkan Objek 3D.....	50
Gambar 4.11 Sequence Diagram Merotasi Objek 3D.....	51
Gambar 4.12 Sequence Diagram Menampilkan Penjelasan Tiap Komponen	52
Gambar 4.13 Menu Utama Aplikasi	55
Gambar 4.14 About Us Tentang Aplikasi.....	55
Gambar 4.15 Load AR Aplikasi	56

Gambar 4.16 Gallery Aplikasi56

