

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
1 BAB 1 4 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.4.1 Area Penelitian.....	3
1.4.2 Sistem.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Multimedia	7
2.1.1 Objek Multimedia	7
2.1.2 Jenis-jenis Multimedia	8
2.2 Android.....	8
2.2.1 Arsitektur Android.....	9

2.2.2	Android Life Cycle	17
2.3	Unity 3D.....	17
2.4	Vuforia SDK	18
2.5	Blender	18
2.6	Augmented Reality.....	18
2.7	Algoritma Rekomendasi.....	19
2.8	ATS (Applicant Tracking System).....	20
2.9	UML (Unified Modeling Language).....	21
2.9.1	Use Case Diagram.....	22
2.9.2	Class Diagram	23
2.9.3	Activity Diagram	23
2.9.4	Class Diagram	23
2.9.5	Sequence diagram	24
2.9.6	Bangun Dasar UML	24
2.10	Pengujian Black Box.....	25
3	BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	27
3.1	Analisis Sistem.....	27
3.1.1	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	27
3.1.2	Analisis Masalah.....	28
3.1.3	Analisis Rekomendasi Tempat Pekerjaan.....	28
3.1.4	Analisis Denah Acara Job Fair	63
3.1.5	Analisis Augmented Reality	72
3.1.6	Analisis Arsitektur	74
3.2	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	75
3.2.1	Komponen.....	75
3.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	75
3.4	Analisis Kebutuhan	76

3.4.1	Use Case.....	76
3.4.2	Sequence Diagram	77
3.5	Perancangan Sitem	91
3.5.1	Perancangan Antarmuka	91
4	BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	100
4.1	Implementasi Sistem	100
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	100
4.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	101
4.2.1	Implementasi Perangkat Lunak Pembangunan Aplikasi.....	101
4.2.2	Implementasi Antarmuka.....	101
4.3	Pengujian.....	102
4.3.1	Pengujian Blackbox	103
5	BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	117
5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran.....	117
	DAFTAR PUSTAKA	118