

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Profil Perusahaan	7
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1. Maket	9
2.2.2. <i>Augmented Reality</i>	9
2.2.3. Android	13
2.2.4. Denah	13
2.2.5. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.2.6. <i>Tools</i> yang digunakan	19
2.2.7. Pengujian <i>Black Box</i>	22
2.2.8. Skala <i>Likert</i>	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1. Analisis Konsep	25
3.1.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	25
3.1.2. Analisis Arsitektur Sistem	27

3.1.3. Analisis <i>Augmented Reality</i>	28
3.1.4. Analisis Fitur Pada Aplikasi	33
3.1.5. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	36
3.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
3.2. Perancangan.....	79
3.2.1. Perancangan Data	79
3.2.2. Perancangan Struktur Menu	82
3.2.3. Perancangan Antarmuka.....	83
3.2.4. Perancangan Pesan.....	88
3.2.5. Jaringan Semantik.....	88
3.3. Pengumpulan Bahan	89
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	93
4.1. Implementasi.....	93
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras	93
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak	94
4.1.3. Implementasi <i>Class</i>	94
4.1.4. Implementasi Basis Data	96
4.1.5. Implementasi Antarmuka.....	97
4.2. Pengujian Sistem	98
4.2.1. Pengujian <i>Alpha</i>	98
4.2.2. Pengujian Cahaya	113
4.2.3. Pengujian <i>Beta</i>	115
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	123
5.1. Kesimpulan	123
5.2. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	125