

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>II</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>XII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan .....	2
1.2.1 Maksud .....	2
1.2.2 Tujuan.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Metode Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Augmented Reality (AR).....	5
2.2 Vuforia.....	9
2.3 Metode Likert .....	10
2.4 Android .....	11
2.5 Unity3D .....	12
2.6 Animaker .....	13
2.7 Blender.....	13

2.8	FAST Corner Detection.....	13
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>15</b>
3.1	Analisis Sistem .....	15
3.2	Analisis Masalah.....	15
3.3	Analisis Kebutuhan.....	16
3.3.1	Analisis Kebutuhan Data.....	16
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	16
3.3.2.1	Software .....	17
3.3.2.2	Hardware.....	17
3.3.2.3	Kebutuhan Pengguna .....	18
3.3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	18
3.3.3.1	Use Case Diagram .....	19
3.3.3.2	Sequence Diagram .....	25
3.3.3.3	Activity Diagram .....	30
3.3.3.4	Class Diagram.....	34
3.3.4	Perancangan Antarmuka.....	35
3.3.4.1	Tampilan Menu Utama .....	35
<b>BAB IV ANALISIS DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>38</b>
4.1	Implementasi Sistem.....	38
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras (Hardware).....	38
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak (Software) .....	39
4.2	Pengujian Sistem .....	39
4.2.1	Pengujian Alpha .....	39
4.2.1.1	Skenario Pengujian Blackbox.....	40
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian .....	41
4.2.1.3	Analisis Hasil Pengujian Blackbox.....	42

4.2.2	Pengujian Beta.....	42
4.2.2.1	Demo Aplikasi dan Kuisisioner.....	43
4.2.2.2	Analisis Hasil Demo dan Kuisisioner.....	44
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>49</b>
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>52</b>