

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data	5
1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Profil Tupperware AGM Cianjur	9
2.2 Struktur Organisasi	9
2.3 Landasan Teori.....	10
2.3.1 Aplikasi.....	10
2.3.2 Android.....	11

2.3.3	Pengertian Pemrograman Berbasis Objek	11
2.3.4	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	12
2.3.5	<i>Augmented Reality</i>	16
2.3.6	Tools Yang Digunakan.....	19
2.3.7	Pengujian Black Box	27
2.3.8	Pengujian Kuisisioner	27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		29
3.1	Analisis Sistem.....	29
3.1.1	Analisis Masalah	29
3.1.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	29
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	31
3.1.4	Solusi Yang Diajukan.....	36
3.1.5	Analisis Teknologi yang Digunakan	36
3.1.6	Analisis Sistem yang Akan Dibangun.....	41
3.1.7	Analisisa Objek Tupperware.....	43
3.1.8	Pembuatan Objek 3D.....	47
3.1.9	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.1.10	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.2	Perancangan Sistem.....	61
3.2.1	Perancangan Struktur Menu.....	62
3.2.2	Perancangan Antarmuka	62
3.2.3	Jaringan Semantik	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		68
4.1	Implementasi.....	68
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	68

4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	68
4.1.3	Implementasi Kelas	69
4.1.4	Implementasi Objek.....	69
4.1.5	Implementasi Antarmuka.....	73
4.2	Pengujian Sistem.....	75
4.2.1	Pengujian Alpha	75
4.2.2	Pengujian Beta	87
4.2.3	Pengujian Jarak Pengguna Dengan Target	97
4.2.4	Pengujian Kemiringan Kamera	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		101
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		103