

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
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
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Profil Perusahaan .....	9
2.1.1 Visi .....	9
2.1.2 Misi .....	9
2.1.3 Struktur Organisasi .....	9
2.2 Landasan Teori .....	11
2.2.1 Simulasi .....	11
2.2.2 Promosi .....	11
2.2.3 Sistem .....	12
2.2.4 Aplikasi .....	13
2.2.5 Pengertian Pemrograman Berbasis Objek .....	14
2.2.6 Pengertian UML .....	14
2.2.7 Perangkat Pemodelan Berbasis Objek .....	15

2.2.8	<i>Augmented Reality</i> .....	16
2.2.9	<i>Augmented Reality Markerless</i> .....	17
2.2.10	Android.....	18
2.2.11	Tools Yang Digunakan.....	19
2.2.12	Unity 3D .....	19
2.2.13	Android SDK.....	20
2.2.14	Blender .....	20
2.2.15	State Of Art .....	20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		31
3.1	Analisis Sistem .....	31
3.1.1	Analisis Masalah .....	31
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis.....	31
3.1.3	Analisis Simulasi.....	33
3.1.3.1	Membaca Sensor <i>Gyroscope</i> .....	33
3.1.3.2	Memunculkan Objek <i>Augmented Reality</i> .....	33
3.1.4	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	33
3.1.5	Analisis Aset <i>Furniture</i> .....	35
3.1.6	Analisis Arsitektur Sistem yang ditawarkan .....	38
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.1.7.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
3.1.7.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.1.7.3	Analisis Pengguna.....	42
3.1.8	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional .....	43
3.1.9	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	43
3.1.9.1	Use Case Diagram.....	43
3.1.9.2	Use Case Identification .....	45
3.1.9.3	Use Case Scenario.....	45
3.1.9.4	Activity Diagram .....	55
3.1.9.5	Class Diagram.....	70
3.1.9.6	Sequence Diagram .....	72
3.2	Perancangan Sistem.....	81

3.2.1	Skema Relasi .....	81
3.2.2	Perancangan Struktur Tabel .....	82
3.2.3	Perancangan Struktur Menu .....	86
3.2.3.1	Perancangan Struktur Menu Website.....	86
3.2.3.2	Perancangan Struktur Menu Aplikasi .....	87
3.2.4	Perancangan Antarmuka.....	87
3.2.4.1	Perancangan Antarmuka Aplikasi Augmented Reality .....	88
3.2.5	Perancangan Pesan .....	90
3.2.6	Perancangan Jaringan Semantik.....	90
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		93
4.1	Implementasi Sistem .....	93
4.1.1	Implementasi Web Hosting .....	93
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras .....	93
4.1.2.1	Implementasi Perangkat Keras Handphone .....	93
4.1.3	Implementasi Perangkat Lunak .....	94
4.1.4	Implementasi Basis Data .....	95
4.1.5	Impelementasi Antarmuka.....	98
4.1.5.1	Impelementasi Antarmuka .....	98
4.2	Pengujian Sistem .....	99
4.2.1	Pengujian Alpha .....	99
4.2.1.1	Pengujian <i>Blackbox</i> .....	99
4.2.1.2	Hasil Pengujian Alpha .....	100
4.2.1.3	Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha .....	103
4.2.2	Pengujian Beta.....	103
4.2.2.1	Skenario Pengujian Skala Likert.....	103
4.2.2.2	Hasil Pengujian Beta.....	104
4.2.2.3	Wawancara.....	108
4.2.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian Beta .....	108
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....		111
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran .....	111

DAFTAR PUSTAKA ..... 113