

DAFTAR ISI

BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Maksud.....	2
1.5. Tujuan	2
1.6. Batasan Masalah	2
1.7. Metodologi peneltian	2
1.8. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1. Augmented Reality	5
2.2. Marker.....	7
2.3. Unity 3D.....	8
2.4. Sepatu.....	9
2.5. Smartphone.....	9
2.6. Aplikasi Mobile	9
2.7. Android.....	9
2.8. Blender 3D.....	9
2.9. Vuforia SDK	10
2.10. ARTollkit1.....	10
2.11. UML(Undified Modelling Language)	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1. Concept.....	12
3.1.1. Analisis Sistem.....	12
3.1.1.1. Analisis Masalah.....	13
3.1.1.2. Analisis Teknologi Yang dimiliki.....	13
3.1.1.3. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	14
3.1.1.4. Analisis Prosedur yang Akan Dibangun	15
3.1.1.5. Analisis Data	16
3.1.1.6. Analisis Arsitektur Sistem	17
3.1.1.7. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	18
3.1.1.8. Analisis Kebutuhan Fungsional	18
3.1.1.9. Deskripsi Aktor	19

3.1.1.10.	Skenario Use Case	19
3.1.1.11.	Diagram Activity.....	23
3.1.1.12.	Class Diagram	30
3.1.1.13.	Sequence Diagram	31
3.1.1.14.	Struktur Tabel	37
3.1.1.15.	Perancangan Arsitektur Menu.....	38
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		39
4.1.	Implementasi Sistem.....	39
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras	39
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak	39
4.1.3.	Implementasi Basis Data	40
4.1.4.	Implementasi Teknologi	40
4.1.5.	Implementasi Class	42
4.1.6.	Implementasi Antar Muka	42
4.2.	Pengujian Sistem.....	42
4.2.1.	Rencana Pengujian Alpha	43
4.2.2.	Skenario Pengujian	43
4.2.3.	Hasil Pengujian	44
BAB 5		48
KESIMPULAN DAN SARAN.....		48
5.1.	Kesimpulan	48
5.2.	Saran	48