

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.4.1 Batasan Area	3
1.4.2 Batasan Sistem	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Studi Litelatur.....	9
2.2 Profil Jaya Abadi Meubel Putra	14
2.2.1 Struktur Organisasi.....	14
2.3 Landasan Teori	15

2.3.1	Pengertian Sistem.....	15
2.3.2	Android.....	16
2.3.3	Augmented Reality.....	18
2.3.4	Geometri Ruang	25
2.3.5	Teorema Pythagoras	25
2.3.6	Object Oriented Programming.....	26
2.3.7	Unified Modelling Language	27
2.3.8	Pengujian	30
2.3.9	Software	31
	BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	45
3.1	Analisis Sistem.....	45
3.1.1	Analisis Masalah	45
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	46
3.1.3	Analisis Solusi Yang Diajukan	47
3.1.4	Analisis Model Produk.....	47
3.1.5	Analisis Augmented Reality.....	52
3.1.6	Analisis Arsitektur.....	63
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	65
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	67
3.2	Perancangan Sistem.....	98
3.2.1	Perancangan Basis Data	98
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	101
3.2.3	Perancangan Antarmuka	102
3.2.4	Perancangan Pesan	113
3.2.5	Jaringan Semantik	114

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	115
4.1 Implementasi Sistem	115
4.1.1 Lingkungan Implementasi	115
4.1.2 Implementasi Basis Data	116
4.1.3 Implementasi Antarmuka	120
4.2 Pengujian Sistem	120
4.2.1 Rencana Pengujian	120
4.2.2 Hasil Pengujian	124
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	135
5.1 Kesimpulan.....	135
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	137