

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Maksud	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Batasan Masalah.....	2
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2. Pembangunan Prototype Perangkat Lunak	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2.....	7
LANDASAN TEORI	7
2.1. Object Detection.....	7
2.2. Augmented Reality.....	7
2.3. Tensorflow	9
2.4. OpenCV.....	10
2.5. Python	10
2.6. Android Studio	11
BAB 3.....	12
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	12
3.1. Analisis Sistem.....	12
3.1.1. Analisis Masalah	12
3.1.2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	13
3.1.3. Analisis Kebutuhan Fungsional	13

3.1.4.	Use Case Diagram.....	14
3.1.5.	Activity Diagram.....	15
3.1.6.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	17
3.1.6.1.	Perangkat Keras	17
3.1.6.2.	Perangkat Lunak.....	17
3.1.7.	Pengguna	18
3.1.8.	Perancangan Antarmuka	18
BAB 4.....		22
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		22
4.1.	Implementasi Sistem	22
4.1.1.	Implementasi Perangkat Lunak.....	22
4.1.2.	Implementasi Perangkat Keras.....	22
4.1.3.	Implementasi Data Set	23
4.1.4.	Implementasi Android.....	34
4.2.	Pengujian Sistem.....	38
4.2.1.	Pengujian Alpha	38
4.2.2.	Rencana Pengujian	39
4.2.3.	Kasus dan Hasil Pengujian Alpha	39
4.2.3.1.	Pengujian Tampilan Menu	39
4.2.3.2.	Pengujian DataSet	39
4.2.3.3.	Pengujian Sudut Kemiringan	42
4.2.3.4.	Pengujian Pendeteksi Jarak	43
4.2.3.5.	Pengujian Dua ikan	44
4.2.4.	Pengujian Beta	44
4.2.4.1.	Skenario Pengujian Beta	44
4.2.5.	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	42
BAB 5.....		44
KESIMPULAN DAN SARAN.....		44
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN A		A
IMPLEMENTASI ANTARMUKA		A
LAMPIRAN B		D
LISTING PROGRAM		D

