

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Idetifikasi Masalah.....	2
1.3    Maksud dan Tujuan.....	3
1.3.1 Maksud.....	3
1.3.2 Tujuan.....	3
1.4    Batasan Masalah.....	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 II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tempat Penelitian.....	8
2.1.1 Profile tempat penelitian.....	8
2.1.2 Sejarah Bumi Sangkuriang.....	8
2.1.3 Struktur Organisasi Bumi Sangkuriang.....	10
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Fitness.....	10
2.3 Augmented Reality.....	11
2.3.1 <i>Marker</i> .....	12
2.3.2 <i>Markerless Augmented reality</i> .....	12
2.3.3 Marker Based Augmented Reality.....	13
2.4 Vuforia.....	13

2.5 Bahasa Pemrograman C Sharp.....	14
2.6 Unified Modeling Language (UML).....	15
2.6.1 Use Case Diagram.....	16
2.6.2 Sequence Diagram.....	18
2.6.3 Class Diagram.....	18
2.7 Blender 3D.....	19
2.8 Unity 3D.....	20
2.9 Figma.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Analisis.....	22
3.1.1 Analisis Masalah.....	22
3.1.2 Analisis Prosedur yang sedang berjalan.....	23
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis.....	24
3.1.4 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun.....	29
3.1.5 Analisis Arsitektur Sistem.....	30
3.1.6 Analisis Kebutuhan Data.....	30
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.2.1 Analisis Pembuatan Marker dengan shawnlehner.....	31
3.2.2 Analisis Latihan Fitness.....	32
3.2.3 Kebutuhan fungsional.....	36
3.2.4 Kebutuhan non fungsional.....	36
3.3 Pemodelan Sistem.....	38
3.3.1 Use – Case Diagram.....	39
3.3.2 Activity Diagram.....	46
3.3.3 Sequence Diagram.....	56
3.4 Perancangan Sistem.....	65
3.5 Perancangan Antarmuka Sistem.....	66
3.5.1 Rancangan Halaman Utama.....	66
3.5.2 Rancangan Halaman Start Augmented Reality.....	67
3.5.3 Rancangan Halaman Info Otot.....	68
3.5.4 Rancangan Halaman How to Use.....	69
3.5.5 Rancangan Halaman Info AR.....	70

3.5.6 Rancangan Halaman Alert Exit.....	71
3.5.7 Rancangan Halaman Login Posting gerakan.....	72
3.5.7 Rancangan Halaman Admin Posting Gerakan.....	73
3.5.7 Rancangan Halaman member Posting Gerakan.....	75
3.5.7 Jaringan Semantik.....	76
BAB IV.....	76
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	76
4.1 Implementasi.....	76
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangun.....	76
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras Pengujian.....	77
4.1.3 Perangkat Lunak Pembangun.....	77
4.1.4 Implementasi Antarmuka.....	78
4.2 Pengujian.....	82
4.2.1 Pengujian Alpha.....	82
4.2.2 Pengujian Blackbox.....	82
4.2.3 Kasus dan Hasil Pengujian Blackbox.....	84
4.2.4 Pengujian Beta.....	89
4.2.5 Kesimpulan Pengujian.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98