

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian yang Relevan	7
2.2 Pemodelan <i>Furniture</i> yang dibuat.....	8
2.3 Landasan Teori	12
2.3.1 Pengertian <i>UML</i>	12
2.3.2 Perangkat Pemodelan Berbasis Object.....	12
2.3.3 <i>Augmented Reality</i>	14
2.3.4 Tujuan <i>Augmented Reality</i>	15
2.3.5 Alur Kerja <i>Augmented Reality</i>	16

2.3.6	<i>Metode Augmented Reality</i>	17
2.3.7	<i>Unity 3D</i>	19
2.3.8	<i>Blender 3D</i>	20
2.3.9	<i>Bahasa Pemrograman C Sharp</i>	20
2.3.10	<i>FASTcorner Detection</i>	21
2.3.11	<i>Android SDK (Software Development Kit)</i>	21
2.3.12	<i>Vuforia</i>	21
2.3.13	<i>Black-Box Testing</i>	22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		24
3.1	Analisis Sistem	24
3.1.1	Analisis Masalah	24
3.1.2	Analisis Metode Augmented Reality	24
3.1.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.1.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.2	Perancangan Sistem.....	31
3.2.1	Perancangan Data	31
3.2.2	Perancangan <i>Marker</i>	45
3.2.3	Perancangan Antarmuka.....	45
3.2.4	Perancangan Prosedural	47
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		49
4.1	Implementasi	49
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	49
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	50
4.1.3	Implementasi Antarmuka	50
4.2	Pengujian Sistem dan Analisa	54
4.2.1	Pengujian <i>Alpa</i>	54

4.2.2	Pengujian <i>Beta</i>	59
4.2.3	Pengujian <i>Marker</i>	62
4.3	Hasil Analisis Pengujian Sistem.....	67
4.3.1	Analisis Kekurangan Sistem	67
4.3.2	Analisis Keunggulan Sistem	67
BAB 5	Kesimpulan Dan Saran	69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		75