

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.6 Penarikan Kesimpulan	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Profil Perusahaan	9
2.1.1 Sejarah Perusahaan	10
2.1.2 Visi dan Misi	11
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Optic Distribution Point	11
2.2.2 Augmented Reality	11
2.2.3 Marker	13
2.2.4 UML (Unified Modeling Language)	15
2.2.5 Unity 3D	17

2.2.6	Vuforia	18
2.2.7	SketchUp.....	19
2.2.8	Blender.....	21
2.2.9	Benda 3 Dimensi.....	22
2.2.10	Photoshop.....	23
2.2.11	Visual Studio.....	24
2.2.12	Android	24
2.2.13	Java	25
2.2.14	JRE.....	25
2.2.15	JDK	25
2.2.16	Puzzle.....	25
2.2.17	Pengujian Sistem.....	25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Analisis	27
3.1.1	Analisis Masalah.....	27
3.1.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	27
3.1.3	Analisis Arsitektur Sistem	29
3.2	Analisis Kebutuhan.....	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Data	30
3.2.2	Analisis Pemodelan.....	30
3.2.3	Analisis Augmented Reality	31
3.2.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	49
3.2.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.2.6	Perancangan Sistem	77
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		83
4.1	Implementasi Sistem.....	83
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	83
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras	84
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	84
4.2	Pengujian Sistem.....	85
4.2.1	Pengujian BlackBox.....	85

4.2.2	Pengujian Jarak	90
4.2.3	Pengujian Cahaya.....	91
4.2.4	Pengujian Posisi Sudut terhadap Marker	92
4.2.5	Kesimpulan Hasil Pengujian BlackBox.....	92
4.2.6	Pengujian User Acceptance Test (UAT).....	93
4.2.7	Kesimpulan Hasil Pengujian User Acceptance Test (UAT).....	99
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		101