

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR SIMBOL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.3.1 Maksud	2
1.3.2 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profil Prusahaan	7
2.2 Landasan Teori	7
2.1.1 Mesin Bordir	8
2.3 Augmented Reality	8
2.3.1 Marker	8
2.3.2 Markerless Augmented reality	9
2.3.3 Marker Based Augmented Reality	9
2.4 Vuforia	10
2.5 Bahasa Pemrograman C Sharp	11
2.6 Unified Modeling Language (UML)	12
2.6.1 Use Case Diagram	13
2.6.2 Activity Diagram	15
2.6.3 Sequence Diagram	15

2.6.4	Class Diagram	15
2.7	Blender 3D	16
2.8	Unity 3D	17
2.9	Balsamiq.....	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		19
3.1	Analisis Sistem	19
3.1.1	Analisis Masalah	19
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	19
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	20
3.1.4	Analisis Kebutuhan Aplikasi Untuk Pengguna.....	21
3.1.5	Analisis kebutuhan data Mesin Bordir.....	21
3.1.6	Storyboard Penggunaan Aplikasi.....	22
3.1.7	Analisis Arsitektur Sistem	25
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.2.1	Analisis Mesin Bordir	26
3.2.2	Analisis Modeling komponen	29
3.2.3	Pembuatan Komponen	34
3.2.4	Kebutuhan Fungsional	36
3.2.5	Kebutuhan Nonfungsional	36
3.3	Pemodelan Sistem	37
3.3.1	Use Case Diagram.....	38
3.3.2	Activity Diagram.....	42
3.3.3	Class Diagram	48
3.3.4	Squence Diagram	49
3.4	Perancangan Sistem.....	52
3.5	Perancangan Antar Muka	53
3.5.1	Rancangan Halaman Utama.....	53
3.5.2	Rancangan Halaman Mulai Augmented Reality.....	53
3.5.3	Rancangan Halaman Info Aplikasi	54
3.5.4	Rancangan Halaman cara penggunaan.....	55
3.5.5	Rancangan Halaman Exit.....	56
3.5.6	Rancangan Halaman Model Mesin Bordir.....	57
3.5.7	Jaringan Semantik	58
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		60

4.1	Implementasi	60
4.1.1	Implementasi Perangkat Pembangun	60
4.1.2	Implementasi Antarmuka	61
4.2	Pengujian	64
4.2.1	Pengujian Alpha	64
4.2.2	Pengujian BlackBox	65
4.2.3	Kasus dan Hasin Pengujian BlackBox	65
4.2.4	Pengujian Beta	69
4.3	Kesimpulan Hasil Pengujian	75
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76
Daftar Pustaka	77