

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	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. Metode Penelitian .....	3
1.6. Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	6
1.7. Sistematika Penulisan .....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Landasan Teori.....	9
2.1.1. Sejarah Sepeda Motor .....	9
2.1.2. Pencipta Sepeda Motor .....	10
2.2. Pengertian Aplikasi.....	11
2.3. Pengertian Desain .....	12
2.4. Pengertian Modifikasi.....	13
2.4.1. Sejarah Modifikasi Otomotif .....	14
2.4.2. Jenis Modifikasi Otomotif .....	15

2.5.	Augmented Reality .....	15
2.5.1.	Sejarah Augmented Reality .....	15
2.5.2.	Marker.....	17
2.5.3.	Markerless.....	17
2.5.4.	Multi Marker.....	18
2.6.	Bahasa Pemrograman C#.....	19
2.6.1.	C# Merupakan Bahasa Pemrograman Berbasis Objek .....	19
2.7.	Android .....	20
2.7.1.	Sejarah Android .....	20
2.8.	UML.....	22
2.8.1.	Sejarah UML.....	23
2.8.2.	Diagram UML.....	23
2.8.3.	Use Case.....	29
2.8.4.	Sequence Diagram .....	29
2.8.5.	Class Diagram.....	29
2.8.6.	Activity Diagram .....	29
2.9.	Vuforia .....	29
<b>BAB 3</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>35</b>
3.1.	Analisis Masalah.....	35
3.2.	Analisis Aplikasi Sejenis .....	35
3.2.1.	Yamaha MyGarage .....	35
3.3.	Analisis Sistem.....	37
3.3.1.	Deskripsi Sistem .....	38
3.3.2.	Analisis Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	39
3.3.3.	Analisis Alur Sistem .....	42
3.4.	Analisis Augmented Reality .....	42
3.4.1.	Image Target .....	42
3.4.2.	Pemrosesan Image Target.....	43
3.4.3.	Menampilkan Objek.....	48

3.5.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	49
3.5.1.	Analisis Perangkat Lunak .....	49
3.5.2.	Analisis Perangkat Keras .....	50
3.5.3.	Analisis Kebutuhan Pengguna .....	51
3.6.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	51
3.6.1.	Diagram <i>Use Case</i> .....	51
3.6.2.	Activity Diagram .....	58
3.6.3.	Class Diagram .....	62
3.6.4.	Sequence Diagram .....	64
3.6.5.	Perancangan Antar Muka.....	68
3.6.6.	Jaringan Semantik.....	74
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	75
4.1.	Implementasi Sistem.....	75
4.1.1.	Implementasi Kebutuhan Perangkat .....	75
4.1.2.	Implementasi Antar Muka .....	75
4.1.3.	Implementasi Class .....	76
4.2.	Pengujian.....	76
4.2.1.	Pengujian Fungsional.....	76
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1.	Kesimpulan .....	81
5.2.	Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA	.....	81