DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Tinjauan Perusahaan 7
2.1.1 Sejarah Perusahaan 7
2.1.2 Struktur Organisasi 7
2.1.3 Job Decription 8
2.1.4 Aktifitas Perusahaan 9
2.2 Landasan Teori 10
2.2.1 Rumah 10
2.2.2 Media Promosi 10
2.2.3 Brosur 11
2.2.4 Augmented Reality 11
2.2.5 Definisi Augmented Reality 13

2.2.6 Perkembangan Augmented Reality 15
2.2.7 Virtual Reality 16
2.2.8 Mixed Reality 16
2.2.9 Manfaat Teknologi Augmented Reality 17
2.2.10 Vuforia 19
2.2.11 Unity3D Engine 20
2.2.12 Sweet Home 3D 21
2.2.13 Android 22
2.2.14 Pemograman Berorientasi Objek 28
2.2.15 Unified Modeling Language (UML) 29
2.2.16 Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek 31
2.2.17 Betha testing 32
2.2.18 Studi Literatur 32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
3.1 Analisis 35
3.1.1 Analisis Masalah 35
3.1.2 Analisis Arsitektur Aplikasi 36
3.1.3 Analisis Augmented Reality 37
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 41
3.1.5 Analisis Pengguna 42
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 42
3.2 Perancangan 57
3.2.1 Perancangan Antarmuka 57
3.2.2 Jaringan Semantik 60
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 61
4.1 Implementasi Sistem 61
4.1.1 Lingkungan Sistem 61
4.1.2 Implementasi Antarmuka 62
4.2 Pengujian 64
4.2.1 Pengujian Blackbox 64
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian BlackBox 65

4.2.3 Pengujian Betha 66
4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 72
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 73
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 74