DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**
DAFTAR ISTILAH ..... **xvi**
DAFTAR SINGKATAN ..... **xix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II TEORI PENUNJANG **6**
2.1 Laptop 6
2.2 Android 6
2.3 Augmented Reality 11
2.4 *Tools* pendukung pembuatan aplikasi 14
2.4.1 *Tools* yang mendukungJava Development Kit (JDK) 14
2.4.2 Software Development Kit (SDK) 14
2.4.3 Unity 3D Engine 14
2.4.4 Vuforia Augmented Reality 15
2.4.5 Arsitektur Vuforia 17
2.4.6 Blender 19
2.5 Pemograman Berorientasi Objek 19
2.5.1 Unifield Modelling Language (UML) 20

2.5.2 Use Case Diagram 22
2.5.3 *Activity* Diagram 22
2.5.4 *Class* Diagram.....23
2.5.5 *Squence* Diagram 23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....24
3.1 Analisis Sistem 24
3.1.1 Analisis Masalah.....24
3.1.2 Sistem Augmented Reality 25
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....26
3.1.4 Analisa Kebutuhan fungsional.....27
3.2 Analisis Algoritma.....27
3.2.1 Algoritma Fast Corner Detection.....28
3.2.2 FAST corner detection bekerja pada suatu citra.....29
3.3 Pemodelan sistem 30
3.3.1 Block Diagram.....31
3.3.2 Use case diagram 31
3.3.3 Activity Diagram 36
3.3.4 Sequence diagram 38
3.3.5 Class Diagram.....40
3.4 Perancangan Antarmuka.....41
3.4.1 Perancangan Sistem 41
3.4.2 Peracangan Marker 43
3.4.3 Analisis Aplikasi.....46
3.4.4 Perancangan Antarmuka Aplikasi 48
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA 49
4.1 Implementasi 49
4.2 Pengujian Sistem.....51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 66
5.1 Kesimpulan.....66
5.2 Saran 66
DAFTAR PUSTAKA.....68