DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xv
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 2
1.5 Metode Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Pengertian Binatang 7
2.2 Pengertian Augmented Reality 7
2.2.1 Marker 8
2.2.2 Tracking Marker 10
2.2.3 Sejarah Augmented reality 12
2.2.4 Penerapan *Augmented Reality* pada berbagai bidang 13
2.3 Pengertian Magic Book 14
2.4 Deteksi Tabrakan (*Occlusion Based Detection*) 15
2.4.1 Lingkungan Multi Marker 16
2.4.2 Interaksi Occlusion Based 17
2.5 UML 17
2.5.1 Use Case Diagram 18
2.5.2 Class Diagram 18

2.5.3 Sequance Diagram 18
2.5.4 Activity Diagram.....19
2.5.5 Component Diagram 19
2.5.6 Tujuan Penggunaan UML 20
2.6 Alpha testing 20
2.7 Betha testing.....20
2.8 Skala likert 21
2.9 ActionScript 3.0 22
2.10 Autodesk 3DMax 24
2.11 Collada 25
2.12 Adobe Photoshop 25
2.13 Adobe Flash CS5.....26
2.14 Adobe Flash Builder 26
BAB 3 PEMBAHASAN.....27
3.1 Analisis Sistem.....27
3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis Arsitektur Sistem 28
3.1.3 Analisis Metode 28
3.1.4 Kebutuhan Non Fungsional 30
3.1.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....31
3.1.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....32
3.1.7 Analisis Pengguna.....33
3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 33
3.2 Pemodelan Sistem 33
3.2.1 Use Case Diagram.....33
3.2.2 Skenario Use Diagram 34
3.2.3 Activity Diagram.....38
3.2.4 *Class Diagram* 41
3.2.5 Sequence Diagram 42
3.2.6 Component Diagram 45
3.2.7 Jaringan Semantik 45

3.2.8 Perancangan Sistem 46
3.2.9 Perancangan Antarmuka 46
3.2.10 Perancangan *Aplikasi* 48
3.2.11 Perancangan *method* 49
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 51
4.1 Implementasi 51
4.1.1 Impelemtasi Perangkat Pembangun 51
4.1.2 Impelentasi Antarmuka 52
4.2 Pengujian 54
4.2.1 Pengujian Alpha 55
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha 57
4.2.2.1 Pengujian Tampilan Menu 57
4.2.2.2 Pengujian Marker 58
4.2.2.3 Pengujian Jarak 62
4.2.2.1 Pengujian Berdasarkan Spesifikasi Komputer 63
4.3 Pengujian Beta 64
4.3.1 Skenario Pengujian Beta 65
4.3.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 72
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 73
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 74