DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT 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 Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil PT. Putra Sarana Jaya Lestari 9
2.2 Landasan Teori 9
2.2.1 Multimedia 9
2.2.1.1 Definisi Multimedia 9
2.2.1.2 Elemen Multimedia 10
2.2.2. Pemasaran 13
2.2.3 *Augmented Reality* (AR) 13
2.2.3.1 Sejarah *Augmented Reality* 14
2.2.4 FLARToolKit 14
2.2.5 *Occlusion Base Detection* 15
2.2.6 *Marker* 15
2.2.7 Bahasa Pemrograman *Action Script* 3.0 16

2.2.8 Skala *Likert* 18
2.2.9 UML (*Unified Modeling Language*) 19
2.2.10 *Software* Pendukung 20
2.2.10.1 Autodesk 3ds Max 2010 20
2.2.10.2 Adobe Flash *Professional* CS5 21
2.2.10.3 Adobe Photoshop CS5 22
2.2.10.4 Adobe Flash *Builder* 4 23
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 25
3.1 Analisis Sistem 25
3.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 25
3.1.2 Analisis Masalah 27
3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 27
3.1.4 Analisis Metode 28
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 29
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 29
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 30
3.1.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 31
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 31
3.1.6.1 *Use Case Diagram* 31
3.1.6.1.1 Skenario *Use Case* Lihat Tentang AR 33
3.1.6.1.2 Skenario *Use Case* Lihat Cara Menggunakan 33
3.1.6.1.3 Skenario *Use Case* Menggunakan BrosurAR 34
3.1.6.1.4 Skenario *Use Case* Mendeteksi Kamera 35
3.1.6.1.5 Skenario *Use Case* Deteksi *Marker* 35
3.1.6.2 *Activity Diagram* 36
3.1.6.2.1 *Activity Diagram* Memilih Menu 37
3.1.6.2.2 *Activity Diagram* Lihat Tentang AR 38
3.1.6.2.3 *Activity Diagram* Lihat Cara Menggunakan 39
3.1.6.2.4 *Activity Diagram* Menggunakan BrosurAR 40
3.1.6.2.5 *Activity Diagram* Mendetesi Kamera 41
3.1.6.2.6 *Activity Diagram* Deteksi *Marker* 42

3.1.6.3 *Sequence Diagram* 43
3.1.6.3.1 *Sequence Diagram* Memilih Menu 43
3.1.6.3.2 *Sequence Diagram* Lihat Tentang AR 44
3.1.6.3.3 *Sequence Diagram* Lihat Cara Menggunakan 44
3.1.6.3.4 *Sequence Diagram* Menggunakan Brosur AR 45
3.1.6.3.5 *Sequence Diagram* Mendeteksi Kamera 45
3.1.6.3.6 *Sequence Diagram* Mendeteksi *Marker* 46
3.1.6.4 *Class Diagram* 46
3.2 Perancangan Sistem 47
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 48
3.2.2 Perancangan Antarmuka 48
3.2.3 Perancangan *Marker* 51
3.2.4 Jaringan Semantik 55
3.2.5 Perancangan *Method* 56
BAB 1V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 59
4.1 Implementasi 59
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangun 59
4.1.2 Implementasi Antarmuka 60
4.2 Pengujian 62
4.2.1 Pengujian *Alpha* 62
4.2.1.1 Rencana Pengujian 63
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Alpha* 63
4.2.1.2.1 Pengujian Tampilan Menu 64
4.2.1.2.2 Pengujian *Marker* 65
4.2.2 Pengujian Beta 66
4.2.2.1 Skenario Pengujian Beta 66
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 73
5.1 Kesimpulan 73
5.1 Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 74