DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Perusahaan 9
2.1.1 Toyota Auto 2000 9
2.1.2 Logo Perusahaan 10
2.2 Landasan Teori 10
2.2.1 Augmented Reality.....10
2.2.2 Android 13
2.2.3 Unity 3D 14
2.2.4 UML *(Unified Modeling Language)* 14
2.2.5 Vuforia 17
2.5.5.1 Vuforia SDK 19

2.5.5.2 Vuforia API References 21
2.2.6 Metode Pengenalan Marker 22
2.2.7 Metode Pengenalan Pola Gambar 23
2.2.8 Natural Feature Tracking and Detection 24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 27
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 29
3.1.4 Analisis Augmented Reality 31
3.1.4.1 Inisialisasi Marker 32
3.1.4.2 Deteksi Marker 32
3.1.4.3 Menampilkan Objek 3D 35
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 35
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 36
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 38
3.1.7.1 Use Case Diagram 38
3.1.7.2 Definisi Aktor 39
3.1.7.3 Definisi Use Case 39
3.1.7.4 Skenario Use Case 39
3.1.7.5 Activity Diagram 42
3.1.7.6 Class Diagram 46
3.1.7.6 Sequence Diagram 47
3.2 Perancangan Sistem 46
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 49
3.2.2 Perancangan Antarmuka 49
3.2.3 Jaringan Semantik 52
3.2.4 Perancangan Method 52
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 55
4.1 Implementasi Sistem 55
4.1.1 Lingkungan Sistem 55

4.1.2 Implementasi Antarmuka 56
4.2 Pengujian Sistem 57
4.2.1 Rencana Pengujian 57
4.2.2 Skenario Pengujian 58
4.2.3 Hasil Pengujian 59
4.2.4 Evaluasi 66
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 67
5.1 Kesimpulan 67
4.1 Saran 67
DAFTAR PUSTAKA 68