DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Profil Perusahaan 7
2.1.1 PT Karya Sehati Utama 7
2.1.2 Logo Perusahaan 8
2.2 Landasan Teori 8

2.2.1 Augmented Reality 8
2.2.2 Object Oriented Analisys and Design (OOAD) 11
2.2.3 Metode Pengenalan Marker 12
2.2.4 Natural Feature Tracking and Detection 17
2.2.5 Vuforia 18
2.2.5.1 Vuforia SDK 19
2.2.5.2 Vuforia API References 21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 23
3.1 Analisis Sistem 23
3.1.1 Analisis Masalah 23
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 23
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 25
3.1.4 Analisis Augmented Reality 26
3.1.4.1 Inisialisasi Marker 27
3.1.4.2 Deteksi Marker 29
3.1.4.3 Menampilkan Objek 3D 31
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 32
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 33
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 35
3.1.7.1 Use Case Diagram 35
3.1.7.2 Definisi Aktor 35
3.1.7.3 Definisi Use Case 36
3.1.7.4 Skenario Use Case 36
3.1.7.5 Activity Diagram 39
3.1.7.6 Class Diagram 44

3.1.7.7 Sequence Diagram 45
3.2 Perancangan Sistem 48
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 48
3.2.2 Perancangan Antarmuka 49
3.2.3 Jaringan Semantik 52
3.2.4 Perancangan Method 53
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 55
4.1 Implementasi Sistem 55
4.1.1 Lingkungan Sistem 55
4.1.2 Implementasi Antarmuka 55
4.2 Pengujian Sistem 56
4.2.1 Rencana Pengujian 56
4.2.2 Skenario Pengujian 57
4.2.3 Hasil Pengujian 58
4.2.4 Evaluasi 69
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 71
5.1 Kesimpulan 71
5.2 Saran 71
DAFTAR PUSTAKA 72