

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xix
DAFTAR ISTILAH	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Metode Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TEORI PENUNJANG	7
2.1 Azas Black.....	7
2.2 Kalorimeter.....	8
2.3 Metode Praktikum.....	9

2.4	Augmented Reality	10
2.4.1	Komponen Augmented Reality	12
2.4.2	Metode <i>Marker</i> -Based AR	12
2.5	Algoritma FAST Corner Detection	13
2.6	Intensitas Cahaya	14
2.7	Logika Fuzzy	14
2.8	Vuforia SDK	16
2.9	Unity 3D	16
2.10	Blender	17
2.11	Android	18
2.12	C#	19
2.13	UML	19
2.14	Alpha Beta Testing	20
2.15	Metode Black-Box	20
	BAB III PERANCANGAN SISTEM	21
3.1	Analisis Sistem	21
3.1.1	Analisis Sistem yang akan dibangun	21
3.1.2	Analisis Masalah	22
3.1.3	Analisis Metode	22
3.1.4	Analisis Kebutuhan Data	29
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	34
3.1.6	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.1.7	Pemodelan Sistem	37
3.2	Perancangan Sistem	57

3.2.1 Perancangan Arsitektural	57
3.2.2 Perancangan Data	58
3.2.3 Perancangan <i>Marker</i>	59
3.2.4 Perancangan Prosedural	61
3.2.5 Perancangan Antarmuka	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	68
4.1 Implementasi	68
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	68
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	69
4.1.3 Implementasi Logika Fuzzy Mamdani	69
4.1.4 Implementasi Antarmuka	71
4.2 Pengujian Sistem dan Analisa	76
4.2.1 Pengujian Alpha	76
4.2.2 Pengujian Metode	87
4.2.3 Pengujian Akurasi	88
4.2.4 Pengujian Beta	91
4.2.5 Pengujian <i>Marker</i>	97
4.2.6 Analisa	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107