DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil CV. Deris *Package* 9
2.2 Landasan Teori 9
2.2.1 Multimedia 9
2.2.1.1 Definisi Multimedia 10
2.2.1.2 Elemen Multimedia 11
2.2.2 Pemasaran 14
2.2.3 *Augmented Realit* (AR) 14
2.2.3.1 Sejarah *Augmented Reality* (AR) 15
2.2.4 *FLARToolKit* 15
2.2.4.1 Proses-proses Pada *FLARToolKit* 17
2.2.5 *Occlusion Base Detection* 22
2.2.6 *Marker* 25
2.2.7 Bahasa Pemograman Action Script 3.0 26

2.2.8 Pengujian *Whitebox* 28
2.2.9 Pengujian *Blackbox* 28
2.2.10 Skala *Likert* 29
2.2.11 UML (*Unifed Modeling Language)* 30
2.2.12 Software Pendukung 31
2.2.12.1 Autodesk 3ds Max 2010 31
2.2.12.2 Adobe Flash Professional CS5 32
2.2.12.3 Adobe Photoshop CS5 33
2.2.12.4 Adobe Flash Builder 4 34
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 35
3.1 Analisis Sistem 35
3.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 35
3.1.2 Analisis Masalah 37
3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 37
3.1.3.1 Perancangan Model Adat Dekorasi Pernikahan 38
3.1.3.1.1 Konsep Perancangan 38
3.1.3.1.2 Teknis Perancangan 38
3.1.3.2 Inisialisasi Model 3D 41
3.1.3.3 Tracking Marker 42
3.1.3.4 Rendering *Objek* 3D 48
3.1.4 Analisis Metode 48
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 51
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 51
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 52
3.1.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 53
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 53
3.1.6.1 *Use Case Diagram* 54
3.1.6.1.1 Skenario *Use Case* Memilih Menu 55
3.1.6.1.2 Skenario *Use Case* Lihat Cara Menggunakan 55
3.1.6.1.3 Skenario *Use Case* Memilih Dekorasi Virtual 56
3.1.6.1.4 Skenario *Use Case* Paket Pernikahan 57

3.1.6.1.5 Skenario *Use Case* Menggunakan Dekorasi Virtual 57
3.1.6.1.6 Skenario *Use Case* Mendeteksi Kamera 59
3.1.6.2.1 *Activity Diagram* 60
3.1.6.2.1.1 *Activity Diagram* Memilih Menu 60
3.1.6.2.1.2 *Activity Diagram* Lihat Cara Menggunakan 61
3.1.6.2.1.3 *Activity Diagram* Dekorasi Virtual 62
3.1.6.2.1.4 *Activity Diagram* Paket Pernikahan 63
3.1.6.2.1.5 *Activity Diagram* Menggunakan Dekorasi Virtual 64
3.1.6.2.1.6 *Activity Diagram* Deteksi Mendeteksi Kamera 65
3.1.6.3 *Sequence Diagram* 66
3.1.6.3.1 *Sequence Diagram* Memilih Menu 66
3.1.6.3.2 *Sequence Diagram* Lihat Cara Menggunakan 67
3.1.6.3.3 *Sequence Diagram* Memilih Dekorasi Virtual 68
3.1.6.3.4 *Sequence Diagram* Lihat Paket Pernikahan Jabar 69
3.1.6.3.5 *Sequence Diagram* Lihat Paket Pernikahan Padang 70
3.1.6.3.6 *Sequence Diagram* Lihat Paket Pernikahan Modern 71
3.1.6.3.7 *Sequence Diagram* Lihat Paket Pernikahan Modern Klasik 72
3.1.6.3.8 *Sequence Diagram* Menggunakan Dekorasi Virtual Jabar 73
3.1.6.3.9 *Sequence Diagram* Menggunakan Dekorasi Virtual Padang 74
3.1.6.3.10 *Sequence Diagram* Menggunakan Dekorasi Virtual Modern 75
3.1.6.3.11 *Sequence Diagram* Menggunakan Dekorasi Virtual Modern Klasik 76
3.1.6.3.12 *Sequence Diagram* Tracking *Marker* 77
3.1.6.3.13 *Sequence Diagram* Render Objek 78
3.1.6.3.14 *Sequence Diagram* Zoom in 79
3.1.6.3.15 *Sequence Diagram* Zoom out 80
3.1.6.3.16 *Sequence Diagram* Rotate 81
3.1.6.4 Class Diagram 82
3.2 Perancangan Sistem 83
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 83
3.2.2 Perancangan Antarmuka 84
3.2.3 Perancangan *Marker* 88

3.2.4 Jaringan Semantik 96
3.2.5 Perancangan *Method* 97
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 98
4.1 Implementasi 98
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangunan 98
4.1.2 Implementasi Antarmuka 99
4.2 Pengujian 106
4.2.1 Pengujian *Alpha* 107
4.2.1.1 Rencana Pengujian 107
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Alpha* 108
4.2.1.2.1 Pengujian Tampilan Menu 108
4.2.1.2.2 Pengujian *Marker* 109
4.2.2 Pengujian Beta 110
4.2.2.1 Skenario Pengujian Beta 110
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 122
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 121
5.1 Kesimpulan 121
5.2 Saran 121
DAFTAR PUSTAKA 122