

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Maksud dan Tujuan .....	2
1.3.1 Maksud .....	2
1.3.2 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematik Penulisan .....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Profil Perusahaan .....	7
1.1.1 Sejarah Perusahaan .....	7
1.1.2 Visi dan Misi .....	7
1.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....	8
1.1.4 Lokasi Perusahaan .....	9
2.2 Landasan Teori .....	9

2.2.1	Tipe Rumah PT Julian Mandiri.....	9
2.2.2	Android .....	11
2.2.3	Augmented Reality.....	13
2.2.4	Vuforia SDK .....	13
2.2.5	Blender .....	14
2.2.6	Unity 3D.....	15
2.2.7	Database .....	15
2.2.8	Flowmap.....	15
2.2.9	<i>Unified Modelling Language</i> .....	16
2.2.10	Marker .....	17
2.2.11	Visual Studio Code .....	19
2.2.12	Pengujian Sistem.....	20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		21
3.1	Analisis .....	21
3.1.1	Analisis Masalah .....	21
3.1.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	22
3.1.3	Analisis Arsitektur Aplikasi.....	23
3.1.4	Analisis Augmented Reality .....	23
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	29
3.1.6	Analisis Pengguna.....	30
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	30
3.2	Perancangan.....	44
3.2.1	Perancangan Struktur Menu .....	45
3.2.2	Perancangan Antarmuka` .....	45
3.2.3	Jaringan Semantik.....	53
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		55

4.1 Implementasi .....	55
4.2 Implementasi Mobile.....	55
4.3 Implementasi Antarmuka .....	56
4.3.1 Tampilan Antarmuka Menu .....	56
4.3.2 Tampilan Antarmuka Informasi Tipe Velia 80/100.....	57
1.2.1 Tampilan Antarmuka Informasi Tipe Palatino 120/100 .....	57
4.3.3 Tampilan Antarmuka Informasi Tipe Aventino 120/150 .....	58
4.3.4 Tampilan Antarmuka 3D Tipe Velia 80/100 .....	58
4.3.5 Tampilan Antarmuka 3D Tipe Palatino 120/100.....	59
4.3.6 Tampilan Antarmuka 3D Tipe Aventino 120/150 .....	60
4.3.7 Tampilan Cluster.....	60
4.4 Pengujian .....	61
4.4.1 Rencana Pengujian .....	61
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian <i>BlackBox</i> .....	61
4.4.3 Pengujian Beta .....	63
4.5 Kesimpulan Hasil Pengujian .....	70
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72