DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Analisis 5
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.5.4 Pengujian *(Testing)* 6
1.6 Sistematika Penulisan 8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Sejarah Perusahaan 9
2.1.1 Visi 10
2.1.2 Misi 10
2.1.3 Logo Perusahaan 11
2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Mewarnai 12
2.2.2 Multimedia 17
2.2.3 *Augmented Reality* 19

2.2.4 *Live Texturing* 30
2.2.5 Vuforia 30
2.2.6 *Modelling* 32
2.2.7 Pemrograman Berorientasi Objek 35
2.2.8 Unified Modeling Language (UML) 38
2.2.9 Skala Likert 41
2.3 Perangkat Lunak Pendukung 42
2.3.1 Blender 3D 42
2.3.2 Unity 3D 46
2.3.3 Adobe Photoshop 46
2.3.4 Star UML 50
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 51
3.1 Analisis Sistem 51
3.1.1 Analisis Masalah 51
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 52
3.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan 53
3.1.4 Analisis Arsitektur Sistem 53
3.1.5 Analisis Metode Pembangunan Perangkat Lunak 54
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 57
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 60
3.2 Perangcangan Sistem 84
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 84
3.2.2 Perancangan Antarmuka 85
3.2.3 Jaringan Semantik 88
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 89
4.1 Implementasi 89
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangun 89
4.1.2 Implementasi *Class* 90
4.1.3 Implementasi Antarmuka 91
4.2 Pengujian 91
4.2.1 Pengujian Alpha 91

4.2.2 Pengujian Beta 98
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....109
5.1 Kesimpulan 109
5.2 Saran.....109
DAFTAR PUSTAKA 110