DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **ii**
ABSTRAK ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR SINGKATAN ..... **x**
DAFTAR SIMBOL ..... **xi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Maksud dan Tujuan 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Metode Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II TEORI PENUNJANG **4**
2.1 Aplikasi 4
2.2 Promosi 4
2.3 Augmented Reality 5
2.3.1 Cara kerja Augmented Reality 6
2.3.2 Metode Augmented Reality 7
2.3.3 Vuforia 8
2.3.4 Unity 3D 10
2.4 Android 11
2.5 Android SDK Manager 12
2.6 UML (Unified Modeling Language) 12
2.7 Alpha dan Beta Testing 14
2.7.1 Metode Black-box dan White-box Testing 14
2.8 Skala Likert 15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM **17**

3.1 Analisis Sistem 17
3.1.1 Analisis Masalah 17
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 18
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 19
3.1.4 Pemodelan Sistem 19
3.1.5 Analisis Algoritma 28
3.2 Perancangan Sistem 34
3.2.1 Perancangan Data 34
3.2.2 Perancangan Marker 34
3.3 Perancangan Arsitektur 36
3.4 Perancangan Antarmuka Sistem 37
3.5 Perancangan Prosedural 39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 40
4.1 Implementasi 40
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 40
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras 40
4.1.3 Implementasi Antarmuka 41
4.1.4 Implementasi Antarmuka Aplikasi 42
4.2 Pengujian Sistem 43
4.2.1 Pengujian Alpha 44
4.2.2 Pengujian Beta 52
4.3 Performance Aplikasi 56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57
5.1 Kesimpulan 57
5.2 Saran 57
DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN-LAMPIRAN 60