DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Sejarah Perusahaan 9
2.1.1 Visi 9
2.1.2 Misi 9
2.1.3 Logo Perusahaan 10
2.2 Landasan Teori 10
2.2.1 Mewarnai 10
2.2.2 Multimedia 16
2.2.3 Augmented Reality 20
2.2.4 Live Texturing 31

2.2.5 Vuforia 31
2.2.6 Modelling 33
2.2.7 Pemrograman Berorientasi Objek 36
2.2.8 Unified Modeling Language (UML) 39
2.2.9 Blackbox 44
2.2.10 Skala Guttman 44
2.3 Perangkat Lunak Pendukung 45
2.3.1 Blender 3D 45
2.3.2 Unity 3D 48
2.3.3 Adobe Photoshop 49
2.3.4 Star UML 51
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 53
3.1 Analisis Sistem 53
3.1.1 Analisis Masalah 53
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 54
3.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan 54
3.1.4 Analisis Aplikasi Sejenis 55
3.1.5 Perbandingan Aplikasi Sejenis 58
3.1.6 Analisis Data 59
3.1.7 Analisis Arsitektur Sistem 61
3.1.8 Analisis Buku 63
3.1.9 Analisis Pembangunan Perangkat Lunak 74
3.1.10 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 84
3.1.11 Analisis Kebutuhan Fungsional 85
3.2 Perancangan Sistem 109
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 109
3.2.2 Perancangan Antarmuka 109
3.2.3 Jaringan Semantik 111

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 113
4.1 Implementasi 113
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 113
4.1.2 Implementasi *Class* 114
4.1.3 Implementasi Antarmuka 115
4.2 Pengujian 115
4.2.1 Pengujian Marker 116
4.2.2 Pengujian Blackbox 136
4.2.3 Pengujian Beta 141
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 147
5.1 Kesimpulan 147
5.2 Saran 147
DAFTAR PUSTAKA 149