

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
SURAT KETERANGAN	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian-Penelitian Sebelumnya	4
2.2 Augmented Reality	5
2.3 Model Tiga Dimensi	6
2.4 Unity 3D.....	7
2.5 Marker Based Tracking.....	7
2.6 Vuforia Engine	8
2.7 Sistem Operasi.....	8
2.8 Android	9

2.9	Blender 3D	10
2.10	Adobe XD	10
BAB III.....		12
ANALISIS & PERANCANGAN SISTEM		12
3.1	Analisis Sistem	12
3.1.1	Analisis masalah	12
3.1.2	Analisis Teknologi yang Digunakan	13
3.1.3	Analisis Platform yang Digunakan.....	13
3.1.4	Analisi Metode Augmented Reality	13
3.1.5	Marker.....	13
3.1.6	Metode Marker Based Tracking.....	13
3.2	Perancangan Sistem	16
3.2.1	Flowchart	16
3.2.2	Storyboard.....	17
3.2.3	Activity Diagram	17
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	18
3.3.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	18
3.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
3.3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	19
3.3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.4.1	Pemodelan Sistem.....	20
3.4.2	Use Case Diagram	20
3.4.3	Activity Diagram	24
3.4.4	Class Diagram	28
3.5	Implementasi	29
3.5.1	Sequence Diagram.....	30
3.5.2	Perancangan Sistem	32
3.5.3	Perancangan Data	32
	Perancangan Antarmuka	33
BAB IV		37
IMPLENTASI & PENGUJIAN		37

4.1	Sistem.....	37
4.1.1	Perangkat Keras.....	37
4.1.2	Perangkat Lunak.....	38
4.1.3	Implementasi Antermuka Aplikasi.....	38
4.2	Pengujian Sistem Dan Analisa	42
4.2.1	Pengujian Alpha	43
4.2.2	Pengujian Beta.....	46
4.2.3	Kesimpulan Pengujian Beta	52
4.2.4	Analisis Pengujian Sistem.....	60
4.2.5	Analisis Hasil Kuisisioner	60
4.2.6	Kekurangan Dan Kelebihan Sistem.....	61
BAB V	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran.....	62
Daftar Pustaka	64