

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
Daftar ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Teknik Pengumpulan Data	3
1.7 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	1
2.1 Konsep Tiga Dimensi	1
2.2 Visualisasi	4
2.3 Augmented Reality	4
2.3.1 Sejarah Augmented Reality	5
2.3.2 Prinsip Kerja Augmented Reality	6
2.3.3 Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Penanda Objek.....	6
2.3.4 Vuforia SDK	6
2.3.5 Vuforia API Reference.....	7
2.3.6 Arsitektur Vuforia	7
2.3.7 Vuforia AR SDK.....	9
2.3.8 Marker	9
2.3.9 Metode Pengenalan Pola Gambar	10

2.3.10	Natural Feature Tracking and Detection.....	11
2.4.	Android.....	12
2.5	Development Kit	13
2.6	Unified Modelling Language (UML).....	15
2.7	Metode Prototype	17
2.7.1	Tahapan-tahapan Prototype.....	18
2.7.2	Kelebihan Metode Prototype Kelebihan	19
2.7.3	Kekurangan Metode Prototype Kekurangan.....	19
BAB III PEMBANGUNAN PROTOTYPE TAHAP I.....		1
3.1	Profil Perusahaan.....	1
3.2	Metodologi Penelitian	2
3.3	Unified Modelling Language (UML).....	4
3.4	Analisis Sistem	4
3.4.1	Analisis Perangkat Lunak	4
3.4.2	Pemanfaatan Augmented Reality untuk Bisnis.....	4
3.4.3	Analisis Augmented Reality	5
3.4.4	Analisis Sistem Yang Berjalan	5
3.5	Perancangan Sistem.....	5
3.6	Pemodelan Sistem	6
3.7	Model Aplikasi Tahap I.....	14
3.8	Pengujian Prototype Tahap awal	16
3.9	Evaluasi Sistem	18
3.10	Hasil Temuan	18
BAB IV PEMBANGUNAN PROTOTYPE TAHAP II		1
4.1	Pemodelan Sistem	1
4.1.1	Daftar Use Case.....	1
4.1.2	Use Case Diagram.....	2
4.1.3	Skenario Use Case.....	3
4.1.4	Class Diagram Tahap Analisis	8
4.1.5	Sequence Diagram	9
4.2	Model Aplikasi Tahap II	10
4.3	Pengujian Prototype Tahap Akhir	13

4.4	Kesimpulan Prototype Tahap Kedua.....	14
BAB V	IMPLEMENTASI.....	1
5.1	Lingkungan Implementasi	1
5.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	1
5.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras	1
5.2	Perangkat Implementasi	2
5.3	Implementasi Marker	3
5.4	Implementasi Objek 3D.....	9
5.5	Implementasi Use Case	14
5.6	Implementasi User Interface.....	15
BAB VI	PENUTUP	1
6.1	Kesimpulan.....	1
6.2	Saran Pengembangan	2
DAFTAR PUSTAKA		xiii