

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	I-3
1.4 Batasan Masalah	I-3
1.5 Metodologi Penelitian	I-4
1.6 Sistematika Penulisan	I-4
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1 Peta	II-1
2.2 Konsep tiga dimensi.....	II-2
2.2.1 Pemodelan tiga dimensi	II-3
2.2.2 Visualisasi	II-5
2.3 <i>Augmented Reality</i>	II-6
2.3.1 Sejarah <i>Augmented Reality</i>	II-7
2.3.2 Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i>	II-8
2.3.3 Pemanfaatan <i>Augmented Reality</i> Sebagai Penanda Objek	II-8
2.3.4 Vuforia SDK	II-8
2.3.5 Vuforia API Reference	II-9
2.3.6 Arsitektur Vuforia	II-10

2.3.7	<i>Marker</i>	II-12
2.3.8	Metode Pengenalan Pola Gambar	II-13
2.3.9	Natural Feature Tracking and Detection	II-13
2.4	Pengenalan Android	II-14
2.4.1	Sejarah Android	II-15
2.4.2	Versi Android	II-16
2.5	Sejarah Universitas Widyatama	II-19
2.6	<i>Development Kit</i>	II-20
2.7	Metode Perangkat Lunak Dengan Model <i>Waterfall</i>	II-22
BAB III	ANALISIS SISTEM	III-1
3.1	Identifikasi Perangkat Lunak	III-1
3.2	Analisis Perangkat Lunak	III-2
3.3.1	Analisis Peta 3D terhadap Aplikasi <i>Mobile</i>	III-2
3.4	Hasil Analisis	III-3
3.5	Pemodelan Sistem yang akan dibangun	III-3
3.6.1	Diagram <i>Use Case</i>	III-3
3.6.3	Definisi <i>Use Case</i>	III-4
3.6.2	Definisi Aktor	III-4
3.6.4	Skenario <i>Use Case</i>	III-5
3.6.5	Diagram Kelas Tahap Analisis	III-8
BAB IV	PERANCANGAN SISTEM	IV-1
4.1	<i>Storyboard</i> Aplikasi	IV-1
4.1.1	<i>Storyboard</i> Deteksi Marker	IV-1
4.1.2	<i>Storyboard</i> Tampil dan Informasi Objek 3D	IV-3
4.2	Deskripsi Sistem dengan <i>Unfied Modeling Language</i>	IV-5
4.2.1	<i>Sequence Diagram</i>	IV-6
4.3	<i>Class Diagram</i>	IV-8
4.4	Perancangan <i>User Interface</i>	IV-8
4.4.1	Perancangan <i>Marker</i>	IV-9
4.4.2	Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi	IV-9
BAB V	IMPLEMENTASI SISTEM	V-1

5.1 Lingkungan sistem	V-1
5.1.1 Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .	V-1
5.2 Implementasi <i>Marker</i>	V-2
5.3 Implementasi Objek 3D	V-8
5.4 Implementasi <i>Use Case</i>	V-13
5.5 Implementasi <i>User Interface</i>	V-14
5.6 Pengujian Sistem	V-15
 BAB VI PENUTUP	 VI-1
6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran Pengembang	VI-1
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	