

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Pengembangan Sistem	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Brosur	7
2.2 <i>Augmented Reality</i>	7
2.3 <i>Smartphone</i>	8
2.4 <i>Metode Augmented Reality</i>	8
2.5 <i>Vuforia</i>	10
2.6 <i>Android</i>	10
2.7 <i>Android Software Development (SDK)</i>	11

2.8	Multimedia.....	12
2.9	Pengujian	12
2.10	Diagram <i>Use Case</i>	16
2.11	Diagram Aktivitas.....	17
2.12	<i>Class Diagram</i>	17
2.13	<i>Sequence Diagram</i>	18
2.14	<i>Deployment Diagram</i>	19
2.15	<i>Flowchart</i>	20
2.16	Studi Literatur	22

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Analisis Sistem	30
3.1.1.	Analisis Komputasi.....	30
3.1.1.1	Arsitektur <i>Vuforia</i>	30
3.1.2.	Analisis Kebutuhan	31
3.1.3.	Prosedur yang Sudah Berjalan	33
3.1.4.	Analisis Teknologi <i>Augmented Reality</i>	33
3.2.	Pemodelan sistem	33
3.2.1.	<i>Diagram Use Case</i>	33
3.2.2.	Diagram Struktur Statis.....	36
3.2.3.	Diagram Interaksi.....	36
3.2.4.	Diagram <i>State</i>	37
3.2.5.	Diagram Implementasi.....	40
3.3.	Desain Sistem	40
3.3.1.	Desain Arsitektur	41
3.3.2.	Desain Antar Muka	41
3.3.3.	Desain <i>Objects 3D</i>	42

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1	Implementasi	46
4.1.1	Implementasi Arsitektur.....	46
4.1.2	Implementasi Antar Muka	46
4.1.3	Implementasi <i>Objects 3D</i>	50

4.2	Pengujian Sistem.....	54
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	54
4.2.2	<i>White Box Testing</i>	55
4.2.3	Pengujian Lapangan	57
4.2.3.1	Pengujian Spesifikasi.....	57
4.2.3.2	Pengujian Penanda.....	58
4.2.3.3	Pengujian Jarak	59
4.2.4	Kuesioner	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tahap Model RUP	4
Gambar 2.1	Definisi Multimedia	12
Gambar 2.2	<i>Flowchart</i>	14
Gambar 2.3	<i>Flow Graph Node 1</i>	14
Gambar 3.1	Arsitektur <i>Vuforia</i>	31
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 3.3	<i>Class Diagram</i>	36
Gambar 3.4	Diagram Rangkaian	37
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan Menu	38
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan Interior 3D	39
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan Pilihan dan Keluar	39
Gambar 3.8	<i>Deploytmen Diagram</i> AR	40
Gambar 3.9	Desain Asitektur Sistem	41
Gambar 3.10	Desain <i>Icon</i> AR	41
Gambar 3.11	Desain <i>Scene Menu</i>	42
Gambar 3.12	Desain Meja	42
Gambar 3.13	Desain Kursi	43
Gambar 3.14	Desain Lemari	43
Gambar 3.15	Desain Meja Belajar	44
Gambar 3.16	Desain Sofa	44
Gambar 3.17	Desain Brosur Interior	45
Gambar 4.1	Implementasi <i>Icon</i> AR	46
Gambar 4.2	Implementasi Tampilan <i>Menu</i>	47
Gambar 4.3	Implementasi Tampilan Bantuan	47
Gambar 4.4	Implementasi Tampilan Profil	48
Gambar 4.5	Implementasi Tampilan Mulai	48
Gambar 4.6	Implementasi 3D Kursi	49
Gambar 4.7	Implementasi 3D Lemari	49

Gambar 4.8	Implementasi 3D Meja	50
Gambar 4.9	Implementasi 3D Meja Belajar	50
Gambar 4.10	Implementasi 3D Sofa	51
Gambar 4.11	Implementasi Brosur Kursi.....	51
Gambar 4.12	Implementasi Brosur Lemari	52
Gambar 4.13	Implementasi Brosur Meja	52
Gambar 4.14	Implementasi Brosur Meja Belajar	53
Gambar 4.15	Implementasi Brosur Sofa	53
Gambar 4.16	Prosedur Aplikasi <i>Flowchart</i>	55
Gambar 4.17	Notasi Diagram Alir	56
Gambar 4.18	Grafik Kuisisioner	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-simbol pada <i>Use Case</i>	16
Tabel 2.2	Simbol-simbol Diagram Aktivitas	17
Tabel 2.3	Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 2.4	Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2.5	Simbol-simbol <i>Deployment Diagram</i>	20
Tabel 2.6	Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	21
Tabel 2.7	Perbandingan Studi Literatur	25
Tabel 2.7 lanj.	Perbandingan Studi Literatur	26
Tabel 2.7 lanj.	Perbandingan Studi Literatur	27
Tabel 2.7 lanj.	Perbandingan Studi Literatur	28
Tabel 3.1	Skenario Memilih Menu	34
Tabel 3.2	Skenario Memilih Bantuan	35
Tabel 3.3	Skenario Memilih Profil.....	35
Tabel 4.1	Pengujian Tampilan Awal.....	54
Tabel 4.2	Pengujian Konfirmasi Keluar.....	54
Tabel 4.3	Hasil Perbandingan Spesifikasi <i>Hardware</i>	58
Tabel 4.4	Hasil Perbandingan Besar Penanda.....	59
Tabel 4.5	Hasil Perbandingan Jarak Penanda	60
Tabel 4.6	Hasil Kuisisioner	60