

DAFTAR ISI

<i>COVER</i>	<i>i</i>
<i>Lembar Persetujuan Proposal Skripsi</i>	<i>ii</i>
<i>Lembar Persetujuan Skripsi</i>	<i>iii</i>
<i>Lembar Pengesahan</i>	<i>iv</i>
<i>Lembar Pernyataan</i>	<i>v</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>vi</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>vii</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>xiii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>xiv</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan	2
1.3 Tujuan & Manfaat	3
1.4 Metodologi	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
1.6 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Teori Dasar.....	6
2.1.1 Augmented Reality.....	6
2.1.2 Arsitektur Augmented Reality	9
2.1.3 Vuforia SDK (Software Development Kit).....	9
2.1.4 Arsitektur Vuforia	10
2.1.5 Unity 3D.....	11
2.1.6 Android dan Android SDK (Software Development Kit)	11
2.1.7 Blender.....	13
2.1.8 Hardware Komputer.....	14
2.1.9 Perancangan Sistem	17
2.1.10 Konsep Dasar Sistem	17
2.1.11 Konsep Dasar Informasi.....	18

2.1.12 Activity Diagram.....	18
2.1.13 Sequence Diagram	18
2.1.14 Use Case Diagram.....	19
2.1.15 Flowchart	21
2.1.16 Microsoft Studio	23
2.1.17 SketchUp.....	23
2.1.18 Adobe Photoshop	23
2.1.19 Adobe Illustrator	23
2.1.20 Bluestack.....	23
2.2 Teori Khusus	24
2.2.1 Bentuk Umum Sistem	25
2.2.2 Elemen Sistem.....	25
2.2.3 Karakteristik Sistem.....	25
2.2.4 Klasifikasi Sistem	27
2.2.5 Analisis Sistem.....	28
2.2.6 Komponen Sistem	28
2.2.7 Batasan Sistem	28
2.2.8 Siklus Data	28
2.2.9 Kualitas Informasi.....	29
2.2.10 Siklus Informasi	30
2.2.11 Nilai Informasi	30
2.2.12 Sistem Basis Data.....	31
2.3 Metode Perancangan Sistem	32
BAB III PERANCANGAN APLIKASI	33
3.1 Tata Laksana Program yang dibuat.....	33
3.2 Perancangan Proses.....	33
3.2.1 Use Case Diagram.....	33
3.2.2 Use Case Scenario.....	33
3.2.3 Activity Diagram.....	34
3.2.4 Sequence Diagram	34

3.2.5 Flowchart	34
3.3 Perancangan Basis Data	34
3.3.1 Database Augmented Realty	34
3.4 Rancangan Antar Muka	35
3.4.1 Rancangan Tampilan Halaman Splash Screen.....	35
3.4.2 Rancangan Tampilan Halaman Home	35
3.4.3 Rancangan Tampilan Halaman Category.....	35
3.4.4 Rancangan Tampilan Halaman Keterangan (Description)	35
3.4.5 Rancangan Tampilan Halaman Tampilan Objek 3D Augmented Reality	36
3.4.6 Rancangan Tampilan Halaman Tutorial	36
3.4.7 Rancangan Tampilan Halaman Marker	36
3.4.8 Rancangan Tampilan Halaman Zoom Marker	36
3.4.9 Rancangan Tampilan Halaman About	37
3.4.10 Rancangan Tampilan Halaman Exit.....	37
3.5 Pembuatan Program Aplikasi dan Pengujian Eksekusi Code ..	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN OPERASI	38
4.1 Kebutuhan Perangkat Sistem	38
4.1.1 Perangkat Keras (Hardware).....	38
4.1.2 Perangkat Lunak (Software)	38
4.1.3 Personil.....	39
4.2 Instalasi Aplikasi.....	40
4.3 Prosedur Penggunaan Aplikasi	40
4.4 Operasi Aplikasi.....	40
4.5 <i>User Acceptance Testing</i>	50
4.5.1 <i>Pengujian dengan Komputer Desktop (PC)/Laptop</i>	50
4.5.2 <i>Pengujian dengan smartphone Android</i>	50
4.6 Pengujian Aplikasi Kepada User(Pengguna)	51
4.7 Evaluasi dan Analisis Penguji.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52

DAFTAR PUSTAKA.....	53
RIWAYAT HIDUP.....	125

