

Daftar Isi

<i>ABSTRAKSI</i>	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	x
BAB 1. PENDAHULUAN	1-1
1.1. Latar Belakang.....	1-1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	1-2
1.3. Batasan Masalah.....	1-2
1.4. Tujuan & Manfaat Penelitian.....	1-2
1.4.1 Tujuan Penelitian	1-2
1.4.2 Manfaat Penelitian	1-2
1.5. Ruang Lingkup & Batasan Penelitian.....	1-3
1.6. Metodologi Penelitian.....	1-3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	1-3
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem	1-3
1.6.3 Metode Pengujian	1-3
1.7. Sistematika Penulisan Laporan.....	1-4
1.7.1 Pendahuluan	1-4
1.7.2 Landasan Teori	1-4
1.7.3 Analisis Sistem	1-4
1.7.4 Perancangan Sistem	1-4
1.7.5 Implementasi Dan Pengujian	1-4
1.7.6 Penutup	1-4
1.7.7 Daftar Pustaka	1-5
BAB 2. LANDASAN TEORI	2-1
2.1. Penelitian Terkait.....	2-1
2.2. Interaksi Antar Objek.....	2-2
2.3. Augmented Reality.....	2-3
2.3.1 Teknik Tracking pada Augmented Reality	2-5
2.4. Vuforia Qualcomm.....	2-6
2.4.1 QCAR SDK Vuforia	2-7

2.4.2	Image Target	2-7
2.4.3	Natural Features and Rating	2-10
2.4.4	Target Management System	2-13
2.5.	Android.....	2-14
2.5.1	The Dalvik Virtual Machine (DVM)	2-14
2.5.2	Android SDK (Software Development Kit)	2-15
2.5.3	Android Development Tool	2-15
2.6.	Unity 3D.....	2-16
2.7.	Adobe Photoshop	2-17
2.8.	Unified Modelling Language (UML).....	2-19
2.8.1	Use Case Diagram	2-19
2.8.2	Activity Diagram	2-20
2.8.3	Sequence Diagram	2-22
2.8.4	Class Diagram	2-23
2.9.	Metodelogi Pengembangan Multimedia	2-24
2.10.	Metodelogi Pengujian Perangkat Lunak	2-26
2.10.1	White Box Testing	2-26
2.10.2	White Box Testing	2-26
BAB 3.	ANALISA SISTEM	3-1
3.1.	Analisis Sistem.....	3-1
3.1.1	Analisis kebutuhan Data dan Materi	3-1
3.1.2	Analisis Tokoh Pahlawan Indonesia	3-1
3.1.3	Analisis Tarian Indonesia	3-3
3.1.4	Analisis Arsitektur Sistem	3-7
3.2.	Analisis Kebutuhan Fungsional	3-7
3.2.1	Analisis Kebutuhan Software	3-7
3.2.2	Analisis Kebutuhan Hardware	3-8
3.3.	Alur Penelitian.....	3-9
BAB 4.	PERANCANGAN APLIKASI.....	4-1
4.1.	Perancangan Desain	4-1
4.1.1	Arsitektur Sistem Usulan	4-1
4.2.	Perancangan UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	4-2
4.2.1	Use Case Diagram	4-2
4.2.2	Definisi Use Case	4-3
4.2.3	Skenario Use Case	4-4
4.2.4	Activity Diagram	4-9
4.2.5	Sequence Diagram	4-11

4.3.	Perancangan Sistem Marker.....	4-12
4.4.	Perancangan Tampilan Aplikasi.....	4-13
BAB 5.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	5-1
5.1.	Implementasi Perangkat Lunak.....	5-1
5.2.	Implementasi Perangkat Keras.....	5-1
5.3.	Implementasi <i>Interface</i>	5-2
5.3.1	Splashsreen	5-2
5.3.2	Loading Bar	5-2
5.3.3	Halaman Menu Utama	5-3
5.3.4	Tampilan Informasi Pembuat Aplikasi	5-3
5.3.5	Tampilan Halaman Menu AR	5-4
5.3.6	Tampilan Halaman Panduan	5-4
5.3.7	Tampilan Scene Pahlawan	5-5
5.3.8	Tampilan Scene Tarian	5-5
5.4.	Implementasi Objek 2D.....	5-6
5.5.	Pengujian Sistem.....	5-8
5.5.1	Skenario Pengujian Black Box	5-10
5.5.2	Analisa Hasil Pengujian	5-13
5.5.3	Pengujian Perangkat Android	5-13
5.5.4	Pengujian Intensitas Cahaya	5-15
5.5.5	Pengujian Oklusi	5-16
5.5.6	Pengujian Akurasi	5-17
5.5.7	Pengujian Jarak	5-18
BAB 6.	PENUTUP.....	6-1
6.1.	Kesimpulan.....	6-1
6.2.	Saran.....	6-1
	Daftar Pustaka	A
	Lampiran	B