

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Studi Kepustakaan.....	5
1.6.2 Studi Lapangan.....	6
1.6.3 Metode Analisis dan Pembuatan Sistem.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Definisi <i>Augmented Reality</i> .....	10
2.1.2 Definisi Kinerja.....	15
2.1.3 Definisi Party Planner.....	16
2.1.4 <i>Android</i> .....	17
2.1.5 Interaksi Manusia Komputer.....	18
2.1.6 Proses Bisnis.....	23
2.2 Metode Analisis dan Pembuatan Sistem.....	23
2.2.1 Metode Analisis Sistem.....	23
2.2.2 Metode Pembuatan Sistem.....	25
2.2.3 Metode Perancangan Sistem.....	27

2.3	Metode Pembuatan Perangkat Lunak.....	35
2.3.1	Marker <i>Based Tracking Augmented Reality</i> .....	35
2.4	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman.....	36
2.4.1	Blender .....	36
2.4.2	Vuforia SDK .....	36
2.4.3	Unity 3D .....	36
2.4.4	C# (C-Sharp).....	37
2.4.5	Testing .....	37
2.4.6	XAMPP .....	38
2.4.7	HTML.....	39
2.4.8	<i>PHP</i> (Hypertext Preprocessor).....	39
2.4.9	MySQL .....	39
2.4.10	Pengujian Black-Box .....	40
BAB 3	.....	41
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.2	Sejarah Perusahaan .....	41
3.3	Visi dan Misi Perusahaan.....	42
3.4	Struktur Organisasi .....	43
3.5	Logo Perusahaan .....	43
3.6	Proses Bisnis Biqi <i>Party Planer</i> yang Sedang Berjalan .....	44
3.7	Analisis Masalah Dengan Metode Analisis SWOT .....	46
3.7.1	Analisis SWOT .....	46
3.7.2	Masalah yang dihadapi .....	47
3.7.3	Solusi yang Akan Dibangun.....	49
BAB 4	.....	50
4.1	Analisis Kebutuhan Sistem ( <i>Requirement</i> ).....	50
4.2	Perancangan Sistem Usulan dengan Metode <i>Marker Based Tracking</i> pada <i>Augmented Reality</i> .....	53
4.3	Diagram UML Sistem Usulan .....	55
4.3.1	<i>Usecase Diagram</i> Usulan.....	55
4.3.2	<i>Activity Diagram</i> Usulan.....	62
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Aplikasi.....	64
4.3.4	Perancangan <i>Class Diagram</i> .....	67
4.3.5	<i>Deployment Diagram</i> Usulan.....	71
4.3.6	Aktivitas Perencanaan .....	71
4.4	Jenis Dekorasi Acara yang Dilakukan oleh Biqi <i>Party Planner</i> .....	

4.5	Tampilan Sistem Aplikasi <i>Android Augmented Reality Biqi Party Planner</i> .....	73
4.5.1	Tampilan <i>Marker</i> Objek <i>Augmented Reality</i> yang Dibangun.....	73
4.5.2	Tampilan Awal Aplikasi .....	75
4.5.3	Tampilan Menu <i>Form</i> Registrasi Pelanggan .....	76
4.5.4	Tampilan Menu <i>Form Login</i> Pelanggan .....	76
4.5.5	Tampilan Menu Dekorasi Aplikasi AR.....	77
4.5.6	Tampilan Menu “ <i>Tutorial</i> ” pada Aplikasi.....	77
4.5.7	Tampilan Menu “ <i>Decoration</i> ” pada Aplikasi.....	78
4.5.8	Tampilan Hasil Pemesanan “ <i>Detail Order</i> ” pada Aplikasi <i>Android Biqi Party Planner</i> .....	79
4.6	Tampilan Data Pemesanan Dekorasi Pelanggan di <i>Website Biqi Party Planner</i> .....	80
4.6.1	Tampilan <i>Log In Website</i> oleh Admin <i>Biqi Party Planner</i> .....	
4.6.2	Tampilan Data <i>Customer</i> .....	80
4.6.3	Tampilan Data Barang yang Tersedia.....	81
4.6.4	Tampilan <i>Data Order</i> yang Masuk.....	81
4.6.5	Tampilan Data <i>Detail Order</i> .....	82
4.7	<i>Testing</i> Aplikasi.....	82
4.7.1	<i>Blackbox Testing</i> .....	82
4.7.2	Pengujian <i>Interface</i> .....	83
4.7.3	Pengujian Keamanan Sistem.....	85
4.7.4	Pengujian Form Handle Sistem.....	86
4.8	Implementasi Aplikasi .....	87
4.9	Mekanisme Penggunaan Aplikasi <i>Augmented Reality Biqi Party Planner</i> menggunakan <i>Marker Based Tracking</i> .....	88
4.10	Analisis Perbandingan Sistem Lama dan Sistem yang Baru .....	
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN .....	92
5.1	Kesimpulan .....	92
5.2	Saran .....	92
	DAFTAR PUSTAKA .....	93
	Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	L1-1
	Lampiran 2 Wawancara.....	L2-1
	Lampiran 3 Observasi .....	L3-1