

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi .....	4
1.6.1.2 Metode Wawancara .....	4
1.6.1.3 Metode Konsultasi .....	4

1.6.1.4 Metode Studi Pustaka .....	4
1.6.1.1 Metode Analisis dan Pembuatan Sistem .....	5
1.6.2.1 Studi Analisis Sistem .....	5
1.6.2.2 Studi Pembuatan Sistem .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Pengertian Perancangan.....	7
2.2 Definisi Perawatan.....	7
2.3 <i>Augmented Reality</i> .....	8
2.4 Prinsip Kerja Sistem <i>Augmented Reality</i> .....	10
2.5 Definisi Android.....	10
2.6 Versi Android.....	11
2.7 Unity 3D.....	12
2.8 Vuforia SDK.....	13
2.9 Blender .....	14
2.10 Teori Pembuatan Objek 3D .....	16
2.11 Bahasa Pemrograman C#.....	19
2.12 <i>BlackBox Testing</i> .....	20
2.13 Analisis SWOT.....	22
2.14 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	23
2.15 Macam-macam Diagram UML.....	24

2.15.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	24
2.15.2	<i>Activity Diagram</i> .....	26
2.15.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	28
2.16	<i>Marker</i> .....	29
<b>BAB III</b>	<b>GAMBARAN UMUM</b> .....	<b>31</b>
3.1	Profil Perusahaan .....	31
3.2	Visi dan Misi .....	31
3.2.1	Visi .....	31
3.2.2	Misi .....	31
3.3	Observasi Proses Bisnis yang Berjalan .....	32
3.4	Metode Wawancara .....	37
3.5	Rencana Solusi Pemecahan Masalah .....	42
3.6	Metode Pengembangan Sistem .....	42
3.6	Kerangka Pemikiran .....	46
3.7	Kerangka Pemikiran .....	47
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>49</b>
4.1	Gambaran Umum Aplikasi .....	49
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	49
4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	49
4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	50
4.3	Perancangan UML .....	50

4.3.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	51
4.3.2	<i>Activity Diagram</i> .....	55
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	56
4.4	Metode Marker Pada <i>Augmented Reality</i> .....	57
4.5	Pembuatan Prototype .....	59
4.5.1	<i>Tools</i> yang digunakan .....	59
4.5.2	Rincian Halaman Dalam Aplikasi.....	59
4.5.3	Pembuatan Rancangan Tampilan Aplikasi .....	60
4.5.4	Hasil Rancangan Tampilan Aplikasi.....	64
4.5.5	Struktur Navigasi .....	65
4.5.6	Struktur <i>Project</i> Aplikasi .....	66
4.6	Evaluasi <i>Prototype</i> .....	67
4.7	Pembuatan Marker.....	70
4.8	Pengkodean Aplikasi .....	74
4.9	Uji Coba Aplikasi dan Implementasi .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
6.1	Kesimpulan.....	87
6.2	Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		88
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup .....		1
Lampiran 2 Wawancara.....		1

Lampiran 3 Objek *Marker Augmented Reality* yang dibuat ..... 1

Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

