

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	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Aplikasi.....	6
2.2 Media Informasi	6
2.3 Multimedia.....	8
2.4 <i>Landmark</i>	11
2.5 Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	12
2.6 <i>Augmented Reality</i>	14
2.6.1 Komponen <i>Augmented Reality</i>	14
2.6.2 Teknik <i>Tracking</i> pada <i>Augmented Reality</i>	15

2.6.3	Tantangan <i>Augmented Reality</i>	17
2.7	Vuforia SDK.....	17
2.8	Unity 3D	18
2.9	Blender	19
2.10	Analisis Sebab-Akibat	20
2.11	<i>Requirements Engineering Process</i>	22
2.12	<i>Black Box Testing</i>	26
2.13	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	28
2.14	Bahasa Pemrograman C#.....	30
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		31
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	31
3.1.1	Studi Pustaka	31
3.1.2	Studi Literatur	31
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	31
3.2.1	<i>Requirements Planning</i> (Perencanaan Syarat-syarat).....	32
3.2.2	<i>RAD Design Workshop</i> (<i>Workshop</i> Desain RAD).....	33
3.2.3	<i>Implementation</i>	34
3.3	Jadwal Perencanaan	34
BAB 4 PEMBAHASAN.....		35
4.1	Fase Perencanaan Syarat-syarat.....	35
4.1.1	Analisis Pengenalan <i>Landmark</i> saat ini.....	35
4.1.2	Literatur Sejenis	36
4.1.3	Survei dan Analisis.....	38
4.1.4	Analisis Masalah	39
4.1.5	Analisis Kebutuhan	45

4.2	Fase Perancangan.....	49
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	49
4.2.2	<i>Class Diagram</i>	50
4.2.3	<i>Activity Diagram</i>	51
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	55
4.2.5	<i>Component Diagram</i>	57
4.2.6	<i>Deployment Diagram</i>	58
4.2.7	Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi	59
4.2.8	Perancangan Arsitektur Aplikasi	59
4.3	Fase Implementasi	60
4.3.1	Pemrograman	60
4.3.2	<i>Hardware</i>	60
4.3.3	<i>Software</i>	60
4.3.4	Pendukung Kebutuhan	61
4.3.5	Hasil Pengujian	61
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69