

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN Tugas akhir	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
1.6 Lingkup Tugas Akhir	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Studi Kepustakaan	4
1.7.2 Studi Lapangan	4
1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi <i>Augmented Reality</i>	7
2.2 <i>Android</i>	10
2.3 Definisi Salon.....	11
2.4 Model Rambut Berdasarkan Bentuk Wajah.....	12
2.5 <i>Adobe Photoshop</i>	14
2.5.1 Sejarah <i>Adobe Photoshop</i>	14
2.6 Metode Perangkat Lunak.....	15
2.6.1 <i>Marker</i> (Penanda)	15
2.6.2 <i>Blender</i>	16
2.7 Perangkat Lunak Dan Bahasa Pemograman	17
2.7.1 <i>Unity 3D</i>	17

2.7.2 C# (C-Sharp)	17
2.7.3 Java JDK	18
2.7.4 HTML.....	18
2.7.5 PHP (Hypertext Preprocessor).....	18
2.7.6 MySQL	18
2.7.7 Android SDK.....	19
2.8 Jenis Jenis Pengembangan Sistem.....	19
2.8.1 Metode System Development Life Cycle (SLDC)	19
2.8.2 Metode WATERFALL.....	20
2.8.3 Metode Prototyping	21
2.8.4 Model RAD (Rapid Application Development)	22
2.9 Metode Analisis Pembuatan Sistem	22
2.9.1 Analisis SWOT.....	22
2.10 Interaksi Manusia Komputer	23
2.11 Proses Bisnis	24
2.12 Metode Perancangan Sistem	24
2.12.1 Unified Modelling Language (UML).....	24
2.13 Macam-macam Diagram UML.....	25
2.13.1 Use Case Diagram.....	25
2.13.2 Activity Diagram.....	26
2.13.3 Class Diagram	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.1.1 Lokasi Penelitian	29
3.1.2 Waktu Penelitian.....	29
3.2 Metode Penelitian.....	30
3.2.1 Studi Kepustakaan	30
3.2.2 Studi Lapangan	30
3.3 Metode Pengembangan Sistem	31
3.4 Kerangka Pemikiran	33
3.5 Struktur Organisasi.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Rencana Kebutuhan Sistem.....	35
4.1.1 Kebutuhan Fungsional	35

4.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	36
4.1.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	36
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	37
4.2.1	Diagram <i>UML</i> Proses Bisnis yang Sedang Berjalan	37
4.2.2	Analisis Masalah Menggunakan Metode <i>SWOT</i>	38
4.2.3	Rencana Pemecahan Solusi	40
4.3	Analisis Data	40
4.3.1	Desain	40
4.3.2	<i>Use Case Diagram</i> Usulan	41
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Usulan	47
4.3.4	<i>Class Diagram</i> Usulan.....	53
4.4	<i>User Interface</i>	54
4.4.1	Halaman Utama (<i>Login</i>)	54
4.4.2	Halaman Registrasi.....	55
4.4.3	Halaman Menu Aplikasi Jelita Salon	56
4.4.4	Halaman Menu <i>Home</i>	57
4.4.5	Halaman Menu <i>Booking</i>	58
4.4.6	Halaman Menu <i>Cart</i>	59
4.4.7	Halaman Menu <i>History</i>	60
4.4.8	Halaman Menu <i>About Us</i>	61
4.4.9	Halaman Menu <i>AR Camera</i>	62
4.4.10	Halaman Menu <i>Guest</i>	63
4.4.11	Halaman Menu <i>Admin</i>	64
4.4.12	Halaman Menu <i>Admin</i> Tambah Harga	65
4.4.13	Halaman Admin <i>List Booking</i>	66
4.5	Uji Coba Sistem (<i>Testing</i>)	67
4.5.1	Pengujian <i>Interface</i>	67
4.5.2	Pengujian <i>Form Handle</i> Sistem.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71
Lampiran 1		72