

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Kerangka Pemikiran .....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Augmented Reality (AR)</i> .....	6
2.2 Tujuan <i>Augmented Reality</i> .....	6
2.3 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Augmented Reality</i> .....	7
2.4 Cara Kerja <i>Augmented Reality</i> .....	7
2.5 Promosi .....	8
2.6 Android .....	9
2.7 Metode Marker pada <i>Augmented Reality</i> .....	10
2.8 Unified Modelling Language (UML) .....	11
2.8.1 Use Case Diagram .....	11
2.8.2 Activity Diagram .....	11
2.9 Perangkat Lunak Pengembangan Sitem.....	12
2.9.1 Unity.....	12
2.9.2 Vuforia .....	12
2.9.3 Blender 3D .....	12
2.9.4 Bahasa Pemrograman C#.....	13

2.10	Metode Penelitian.....	13
2.10.1	Concept.....	14
2.10.2	Design .....	14
2.10.3	Material collecting.....	14
2.10.4	Assembly .....	14
2.10.5	Testing.....	15
2.10.6	Distribution.....	15
2.11	Penelitian Terdahulu.....	16
Bab III	.....	19
METODE PENELITIAN	.....	19
3.1	Rencana Penelitian .....	19
3.2	Objek Penelitian .....	19
3.3	Proses Bisnis yang Berjalan .....	19
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	21
3.4.1	Studi Pustaka .....	21
3.4.2	Observasi.....	21
3.4.3	Wawancara .....	21
3.5	Analisis Permasalahan.....	22
3.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	23
3.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
3.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
3.7	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24
3.7.1	Rancangan Sistem yang Diusulkan.....	24
3.7.2	Use Case Diagram .....	25
3.7.3	Activity Diagram .....	26
3.8	Rancangan Antar muka .....	28
BAB IV	.....	30
HASIL DAN PEMBAHASAN	.....	30
4.1	Hasil Penelitian .....	30
4.2	Tampilan Antarmuka.....	33
4.3	Struktur Navigasi.....	36
4.4	Perancangan Marker.....	36
4.5	Pengujian Sistem .....	40
4.6	Analisa Akhir .....	48
BAB V	.....	50
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	50

5.1	Kesimpulan .....	50
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA .....		52
LAMPIRAN.....		56



## DAFTAR GAMBAR





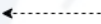
Gambar 1. 1 - Kerangka Berpikir.....	4
Gambar 2. 1 – Cara Kerja Augmented Reality.....	8
Gambar 2. 2 – Pengertian Promosi.....	8
Gambar 2. 3 – Pengertian Android.....	9
Gambar 2. 4 – Tahapan MDLC.....	15
Gambar 3. 1 – Proses Bisnis yang Berjalan.....	21
Gambar 3. 3 – Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 3. 4 – Use Case Diagram.....	27
Gambar 3. 5 – Activity Diagram Scan.....	28
Gambar 3. 6 - Activity Diagram Tentang.....	28
Gambar 3. 7 - Activity Diagram Info.....	23
Gambar 3. 8 - Splash Screen Usulan .....	29
Gambar 3. 9 - Halaman Daftar Menu Usulan .....	29
Gambar 3. 10 - Halaman Scan Marker Usulan .....	30
Gambar 3. 11 - Gambar Halaman Tentang Usulan .....	30
Gambar 4. 1 – Uji Pengetahuan Sebelum Memakai Aplikasi.....	32
Gambar 4. 2 – Uji Pengetahuan Setelah Memakai Aplikasi .....	33
Gambar 4. 3 – Splash Screen.....	34
Gambar 4. 4 –Menu Utama.....	35
Gambar 4. 5 – Tampilan Info.....	35
Gambar 4. 6 – Tampilan Scan.....	36
Gambar 4. 7 – Tampilan Tentang.....	36
Gambar 4. 8 – Struktur Navigasi.....	37
Gambar 4. 9 – Login vuforia.....	39
Gambar 4. 10 – Membuat License key.....	39
Gambar 4. 11 – Add Target .....	40
Gambar 4. 12 – Skor Bintang .....	40







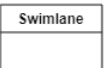
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 – Review Jurnal.....	17
Tabel 3. 1 – Analisis Permasalahan.....	23
Tabel 4. 1 – Uji Pengetahuan Pelanggan .....	31
Tabel 4. 2 – <i>Marker</i> Makanan dan Minuman .....	37
Tabel 4. 3 – Hasil Pengujian Unit Testing pada Aplikasi .....	41
Tabel 4. 4 – Pengujian Gambar Marker .....	43
Tabel 4. 5 – Hasil Keseluruhan Uji Marker .....	44
Tabel 4. 6 – Hasil Kuisisioner.....	46



## DAFTAR SIMBOL

Simbol	Deskripsi
 Use case	merupakan bagian dari proses yang merupakan bagian dari interaksi antara sistem dengan Aktor
 Actor	Aktor bisa berupa orang, mesin ataupun system lain yang berinteraksi dengan use case.
 Association	Menggambarkan interaksi antara use case dan aktor
 Include	pemanggilan use case oleh use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya.
 Extend	merupakan perluasan dari use case lain dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri

Simbol	Deskripsi
 Initial Node	Titik Awal objek di bentuk untuk memulai suatu aktifitas
 Activity Final Node	Titik Akhir objek di Hancurkan untuk mengakhiri suatu aktifitas
 Activity	Menggambarkan sebuah pekerjaan atau tugas masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
 Decision Points	menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan dimana ada kemungkinan perbedaan transisi.
 Flow Final	Untuk mengakhiri suatu aliran.
 Fork atau Join Node	digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
 Swimlane	untuk menunjukan objek melakukan apa dan mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu.