

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	2
1.5 Lingkup Tugas Akhir .....	2
1.6 Kerangka Berpikir .....	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Augmented Reality</i> .....	5
2.1.1 Prinsip Kerja Sistem <i>Augmented Reality</i> .....	6
2.1.2 <i>Marker Based Tracking</i> .....	6
2.1.3 <i>Augmented Reality</i> Pada Pemasaran Produk .....	7
2.2 Android.....	7
2.2.1 Android SDK .....	8
2.3 Unity 3D .....	9
2.3.1 Platform Yang Didukung.....	10
2.4 Vuforia.....	10
2.5 QR Code .....	11
2.6 Pergudangan .....	11
2.6.1 Storage .....	11

2.7	Metode Prototyping.....	12
2.7.1	Kelebihan dan Kekurangan.....	13
2.7.2	Tahap Prototyping.....	13
2.8	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		18
3.1	Rencana Penelitian.....	18
3.2	Profile PT. Mutiara Lautan Jakarta.....	19
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.4	Identifikasi Masalah.....	20
3.5	Metode Prototype.....	20
3.6	Use Case Diagram.....	22
3.7	Flowchart Pembuatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	24
3.8	Activity Diagram.....	25
3.9	Sequence Diagram.....	27
3.10	Rancangan User Interface Halaman dan <i>Augmented Reality</i> .....	29
3.11	Rancangan Interface Halaman Intruksi.....	30
3.12	QR-Code Image Target.....	31
3.14	UI Kartu Informasi.....	32
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Data Hasil Penelitian.....	33
BAB 5 37		
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
DAFTAR REFERENSI.....		38
LAMPIRAN.....		41

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 2.1 Studi Literatur .....	15
Tabel 4.1 Pengujian Versi Android.....	34
Tabel 4.2 Pengujian Halaman Utama.....	34
Tabel 4.3 Pengujian Halaman Intruksi.....	34



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.2 Logo Unity 3D .....	9
Gambar 2.3 Paradigma Pembuatan Prototype .....	12
Gambar 3. 1 Rencana Penelitian .....	19
Gambar 3.2 Use Case Aplikasi .....	22
Gambar 3.3 Use Case .....	23
Gambar 3.4 Flowchart.....	24
Gambar 3.5 Activity Diagram Augmented Reality.....	25
Gambar 3.6 Activity Diagram Intruksi .....	26
Gambar 3.7 Sequence Diagram Augmented Reality .....	27
Gambar 3.8 Sequence Diagram Intruksi .....	28
Gambar 3.9 User Interface Augmented Reality .....	29
Gambar 3.10 User Interface Intruksi.....	30
Gambar 3.11 QR-Code Image Target .....	31
Gambar 3.12 Contoh Produk.....	31
Gambar 3.14 UI Kartu Informasi .....	32
Gambar 4.1 Halaman Utama.....	35
Gambar 4.2 Halaman Intruksi .....	36