

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II.....	6
2.1. Augmented Reality (AR).....	6
2.1.1. Metode pada Augmented Reality	6
2.2. Android.....	6
2.3 Unity	7
2.4 Algoritma FAST Corner Detection	7
2.5 Bahsa Pemerograman Yang Digunakan	9
2.5.1 Bahasa pemerograman C#	9
2.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Yang Digunakan	9
2.6.1 Multimedia Development Life Cycle	9
2.7 Unified Modeling Language(UML)	12

2.8. Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III	20
3.1 Concept (Pengkonsepan)	20
3.1.1 Jenis Penelitian	20
3.1.2 Tempat Penelitian	20
3.1.3 Analisa Kebutuhan Pengguna.....	21
3.1.4 Analisa Kebutuhan Alat Untuk Penelitian.....	21
3.1.5 Gambaran Umum Perangkat Lunak	22
3.2 Design (Perancangan).....	22
3.2.1 Rancangan Sistem Yang Diusulkan.....	22
3.2.2 Rancangan Interface Menu Utama	27
3.2.3 Rancangan Interface Mulai	28
3.2.4 Rancangan Interface Petunjuk	28
3.2.5 Rancangan Interface Tentang Aplikasi.....	29
3.2.6 Rancangan Interface Menu AR.....	29
3.2.7 Rancangan Interface Splash Screen	29
3.3 Material Collecting.....	30
3.4 Assembly (Pembuatan).....	30
3.5 Testing (Uji Coba).....	31
3.6 Distribution (Pendistribusian)	32
BAB IV	33
4.1. Hasil Penelitian.....	33
4.2 Pembahasan Penelitian	36
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	46
4.3.1 Kelebihan Aplikasi	47
4.3.2 Kekurangan Aplikasi	47
BAB V.....	48
5.1. Simpulan.....	48
5.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52