

## DAFTAR ISI

Pernyataan .....	iii
Halaman Persetujuan .....	iv
Halaman Pengesahan .....	v
Persembahan .....	vi
Motto .....	vii
Abstract .....	viii
Riwayat Hidup .....	x
Prakata .....	xii
Daftar Isi .....	xiv
Daftar Tabel .....	xvi
Daftar Gambar.....	xvii
<b>Bab I Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penelitian .....	5
<b>Bab II Landasan Teori .....</b>	<b>7</b>
2.1 Augmented Relaiity AR .....	7
2.2 Android.....	8
2.3 Unity .....	8
2.4 Vofuria Qualcome .....	9
2.5 Core Draw .....	9
2.6 Skecthup 2018 .....	10
2.7 Algoritma FAST Corner Detection .....	11
2.8 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan .....	12
2.9 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	13
2.10 Unified Modeling Language .....	16
2.11 Penelitian Terkait .....	21

<b>Bab III Metodologi Penelitian .....</b>	<b>23</b>
3.1 Metode Pengumpulan Data .....	23
3.2 Metode Pengembangan Multimedia .....	25
3.3 Material Colleting .....	36
<b>Bab IV Hasil Dan Pembahasan .....</b>	<b>37</b>
4.1 Pembuatan Essembly.....	37
4.2 Tampilan Program .....	38
4.3 Hasil Pengujian Black Box Perangkat Lunak .....	41
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak .....	47
<b>Bab V Kesimpulan Dan Saran .....</b>	<b>49</b>
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran.....	49

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Notasi Use Case .....	16
Tabel 2.4 Notasi <i>Class</i> Diagram .....	18
Tabel 2.5 Notasi Sequence Diagram.....	19
Tabel 2.6 Notasi Activity Diagram .....	20
Tabel 2.7 Penelitian Terkait .....	21
Tabel 4.6 Spesifikasi Pengujian Blackbox pada Perangkat .....	41
Tabel 4.7 Pengujian BlackBox Pada Main Menu .....	42
Tabel 4.8 Pengujian BlackBox Pada Info Pasar Seni .....	43
Tabel 4.9 Pengujian BlackBox Pada Petunjuk.....	44
Tabel 4.10 Pengujian BlackBox Pada Mulai .....	45
Tabel 4.11 Pengujian BlackBox Pada Augmeted Reality.....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram alir Algoritma FAST Corner Detection.....	11
Gambar 2.2 Multimedia Development Life Cycle.....	13
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	28
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Info Pasar Seni .....	29
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Pentunjuk AR.....	30
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Mulai AR .....	31
Gambar 3.5 Activity Diagram Keluar .....	32
Gambar 3.6 Class Diagram .....	32
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Info Pasar Seni .....	35
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Pentunjuk AR .....	35
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu Mulai AR .....	36
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu Scan AR .....	36
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	38
Gambar 4.2 Tampilan Menu Info Pasar Seni.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pentunjuk AR .....	39
Gambar 4.4 Tampilan Menu Mulai AR .....	40
Gambar 4.5 Tampilan Menu Scan Mulai AR .....	40