

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	x
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II <u>L</u> ANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Tinjauan Studi.....	7
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	7
2.2.2 Brosur.....	22
2.2.3 <i>FAST Corner Detection</i>	24

2.2.4	<i>Natural Feature Tracking</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Metode Penelitian	27
3.2	Observasi.....	27
3.3	Studi Literatur	27
3.4	<i>Marker</i>	27
3.5	<i>FAST Corner Detection</i>	29
3.6	<i>Natural Features Tracking (NFT)</i>	32
3.7	Pengujian Perbandingan Sistem.....	35
BAB IV PEMBAHASAN.....		37
4.1	Analisa Kebutuhan.....	37
4.2	Perancangan <i>Use Case</i>	38
4.3	Implementasi Antarmuka.....	39
4.4	Perancangan flowchart aplikasi	41
4.5	Pengujian metode NFT	42
4.6	Pengujian metode <i>FAST CORNER DETECTION</i>	45
4.7	Hasil Pengujian	47
BAB V SIMPULAN & SARAN.....		49
5.1	Simpulan	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Antarmuka Pendaftaran	39
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Virtual</i> penggunaan <i>smartphone</i>	8
Gambar 2.2 Tampilan <i>Heads-up jet</i> pesawat tempur.....	8
Gambar 2.3 Sebuah <i>Augmented garis “First Down”</i>	9
Gambar 2.4 Informasi yang relevan ditampilkan.....	12
Gambar 2.5 Informasi tambahan mengenai scene dengan objek <i>Virtual</i>	12
Gambar 2.6 Objek nyata yang merupakan bagian dari <i>scene estate</i>	13
Gambar 2.7 <i>Augmented Reality</i> berbasis <i>marker</i>	14
Gambar 2.8 <i>Augmented Kacamata</i>	15
Gambar 2.9 Sebuah <i>browser Augmented Reality</i> menampilkan berbagai lokasi..	16
Gambar 2.10 <i>User</i> berinteraksi dengan dokumen <i>Virtual</i> pada disk fisik menggunakan <i>lightspace</i>	18
Gambar 2.11 Sebuah <i>Augmented Reality</i> pada rantai	18
Gambar 2.12 <i>Augmented Reality</i> pada <i>iPhone Apple</i> dan <i>ipad</i>	19
Gambar 2.13 " <i>The Lego Digital Box Kiosk</i> "	20
Gambar 2.14 <i>Vuzix Augmented Reality glasses</i>	21
Gambar 2.15 <i>Video Glasses</i>	21
Gambar 2.2 Gambar deteksi dengan FAST	25
Gambar 2.3 Gambar-Gambar Disintesis Menggunakan Transformasi	26
Gambar 3.2 Target manager tampak dalam	28

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Alur aplikasi	29
Diagram 3.2 Algoritma FAST	30
Diagram 3.3 <i>Flowchart</i> FAST	31
Diagram 3.4 <i>Flowchart</i> NFT	34
Diagram 4.1 <i>Usecase User</i>	38
Diagram 4.2 <i>Flowchart</i> Aplikasi	41

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Kecepatan mendeteksi	47
Grafik 4.2 Keberhasilan mendeteksi pada cahaya	47
Grafik 4.3 Keberhasilan mendeteksi pada jarak	48
Grafik 4.4 Keberhasilan mendeteksi pada rotasi.....	48