

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PRAKARTA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
 INTISARI.....	
ABSTRACT	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Peneltian.....	3
1.5 Manfaat Peneltian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Katalog	5
2.2 E-katalog.....	5
2.3 3 Demensi	5
2.4 Augmented Reality.....	6
2.4.1 Prinsip Kerja Augmented Reality	6

2.4.2 Pemanfaatan Augmented Reality (AR)	7
2.4.3 Marker Augmented Reality.....	9
2.5 Android.....	10
2.5.1 Sejarah Android	10
2.5.2 Komponen Android	11
2.5.3 Kelebihan Sistem Operasi Android	11
2.5.4 Versi Android.....	12
2.6 Aplikasi.....	12
2.7 C# (C Sharp).....	13
2.7.1 Visual Basic	14
2.8 SKETCHUP.....	14
2.9 UNITY 3D.....	15
2.10 Vuforia QCAR.....	20
2.11 Adobe Photoshop CS5.1.....	21
2.11.1 Versi Aplikasi Adobe Photoshop	22
2.12 Basis Data.....	22
2.12.1 Basis Data Pada Android	22
2.13 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak.....	22
2.13.1 Prototype	23
2.14 UML (Unified Modeling Language).....	23
2.14.1 Use Case Diagram	25
2.14.2 Activity Diagram.....	26
2.14.3 Class Diagram.....	27
2.14.4 Sequence Diagram.....	28
2.15 Penelitian Terdahulu.....	30
BAB III METODELOGI PENELITIAN	34
3.1 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	34
3.1.1 Communication.....	34
3.1.2 Quick Plan.....	35
3.1.3 Modeling Quick Design.....	37
3.1.4 Construction Of Prototype.....	42

3.1.5 Development Delivery and Feedback.....	51
3.2 Storyboard Aplikasi.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Implementasi Aplikasi Augmented Reality 3D sistem E-katalog Aneka Sari Rasa	53
4.2.4 Pengujian Aplikasi.....	57
4.2 Pembahasan	59
4.2.1 Kelebihan Aplikasi	60
4.2.2 Kekurangan Aplikasi	61
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
2.1 Komponen-Komponen Use Case.....	12
2.2 Komponen-Komponen Activity Diagram	15
2.3 Simbol Class Diagram.....	15
2.4 Simbol-Simbol Sequence Diagram	12
2.5 Penelitian Terdahulu	15
3.1 Storyboard Aplikasi	15
4.1 Hasil Pengujian Tampilan Aplikasi	12
4.2 Hasil Pengujian Button Aplikasi.....	15
4.3 Hasil Pengujian Jarak Deteksi Marker	15
4.4 Hasil Pengujian Sudut Deteksi Marker	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Prinsip Kerja Augmented Reality	12
2.2 Contoh Marker <i>Augmented Reality</i>	15
2.3 Asset Store	15
2.4 Scane	15
2.5 Game	16
2.6 Services.....	16
2.7 Inspector	17
2.8 Project.....	17
2.9 Console	18
2.10 Hierarchy	19
2.11 Model Prototype.....	20
3.1 Use Case Diagram.....	21
3.2 Activity Diagram.....	17
3.3 Diagram Sequence AR Kamera	18
3.4 Diagram Sequence Petunjuk.....	19
3.5 Diagram Sequence E-katalog	20
3.6 Class Diagram.....	21
3.7 Rancangan Menu Login	22
3.8 Rancangan Menu utama	22
3.9 Rancangan Menu AR	23
3.10 Rancangan Menu Tentang katalog.....	24
3.11 Rancangan Menu petunjuk	24
3.12 Modeling Objek Toko	25
3.13 Halaman Login Vuforia.....	17
3.14 Membuat Database Vuforia	18
3.15 Folder Database.....	19
3.16 Upload Gambar	20
3.17 Hasil Upload Gambar	21

4.1 Hasil Tampilan Halaman SplashScreen	22
4.1 Tampilan Halaman Login.....	22
4.2 Tampilan Halaman Menu Utama	23
4.3 Tampilan Halaman Menu E-katalog	24
4.4 Tampilan Halaman Menu AR.....	24
4.4 Tampilan Masuk Menu AR	25
4.5 Halaman Menu Petunjuk	26