

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi	4
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metodologi Pengembangan	5
1.7 Kerangka Pemikiran	8
1.8 Sistematika Penulisan	9
BAB II	11
2.1 Periklanan	11
2.2 Brosur	12
2.3 Augmented Reality	13
2.4 MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>) Luther	16
2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	19
2.6 Vuforia	27
2.7 Algoritma Fast Corner Detection	28
2.8 Android	32
2.9 Blender	35
2.10 Unity 3D	36
2.11 Pengujian	37
BAB III	39
3.1 <i>Concept</i>	39

3.2	<i>Design</i>	39
3.2.1	Analisis Sistem	39
3.2.4	Use Case Diagram	49
3.2.5	Definisi Use Case	49
3.2.6	Skenario Use Case	50
3.2.7	Activity Diagram	51
3.2.8	Class Diagram	53
3.2.9	Sequence Diagram	55
3.2.10	Perancangan Antarmuka (Interface)	57
3.3	<i>Material Collecting</i>	60
3.3.1	Komponen Aplikasi	63
BAB IV		75
4.1	<i>Assembly</i>	75
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	75
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	75
4.1.3	Implementasi pada Unity 3D	76
4.1.4	Implementasi <i>Markerless</i>	79
4.1.5	Implementasi Algoritma FAST Corner Detection	84
4.1.6	Implementasi User Interface	90
4.2	<i>Testing</i>	91
4.2.1	Kesimpulan Pengujian	102
4.3	<i>Distribution</i>	103
BAB V		104
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		106