

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTO	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pembuatan Aplikasi	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kerangka Pemikiran Penelitian	4
1.6 <i>State of The Art</i>	6
1.7 Metodologi Penelitian	7
1.8 Sistematika Penyusunan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Periklanan	11
2.2 Brosur	12
2.3 Teknik Informatika UIN Bandung	13
2.4 Augmented Reality	15
2.5 Metode Pengenalan Pola Gambar	19
2.6 Relational Unified Process (RUP)	26

	Halaman
2.7 Pengujian	30
2.8 UML	33
2.9 Vuforia	37
2.10 Android	39
2.11 Blender	43
2.12 Unity 3D	44
2.13 Adobe Photoshop	46
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	47
3.1 Inception	47
3.1.1 Analisis Kebutuhan	47
3.1.2 Karakteristik Pengguna	48
3.2 Elaboration	49
3.2.1 Perancangan Arsitektur Sistem	49
3.2.2 Perancangan Arsitektur Aplikasi	40
3.2.3 Analisis Augmented Reality	51
3.2.4 Analisis Metode Natural Feature Traking (NFT)	54
3.2.5 Pemodelan Sistem	59
3.2.6 Perancangan Dataset	78
3.2.7 Perancangan Objek 3D	81
3.2.8 Perancangan Antarmuka (Interface)	82
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	87
4.1 Construction	87
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	87
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	87
4.1.3 Implementasi Antarmuka	88
4.2 Pengujian	93
4.2.1 Pengujian Alpha	93
4.2.2 Pengujian Beta	96

	Halaman
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

