DAFTAR ISI

Hlm

HALAMAN JUDUL
LEMBAR PERSETUJUAN
LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI
HALAMAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Batasan Masalah 5
1.5 Manfaat Penelitian 6
1.6 Kerangka Pemikiran 6
1.7 Metodologi Penelitian 8
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data 8
1.7.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak 8
1.8 Sistematika Penulisan 10
BAB II STUDI PUSTAKA 12
Tinjauan Pustaka 12
2.1 *State Of The Art* 12
Landasan Teori 18
2.2 Refleksiologi 18

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

2.3 *Augmented Reality* 23
2.4 Algoritma Features From Accelerated Segment Test (FAST) *Corner Detection* 26
2.5 Android 28
2.6 Unity 29
2.7 Vuforia SDK 30
2.8 Blender 31
2.9 UML (Unified Modeling Language) 32
2.10 *Alpha Testing* 35
2.11 *Betha Testing* 35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 37
3.1 *Concept* 37
3.2 Design 38
3.2.1 Kebutuhan Sistem 38
3.2.2 Pemodelan Sistem 42
3.2.3 Analisis Metode 60
3.3 Material Collecting 65
3.3.1 Komponen Aplikasi 71
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 77
4.1 Assembly 77
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 77
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 77
4.1.3 Implementasi Pada Unity 3D 78
4.1.4 Implementasi User Interface 83
4.1.5 Implementasi Marker Based 88
4.1.4 Implementasi Algoritma FAST *Corner Detection* 94
4.2 Testing 96
4.2.1 Pengujian Alpha 96
4.2.2 Pengujian *Betha* 121
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 126
4.3 *Distribution* 128

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

BAB V PENUTUP 129
5.1 Kesimpulan 129
5.2 Saran 130
DAFTAR PUSTAKA 131
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG