

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Kerangka Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data	4
1.6.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
2.1 State of The Art	7
2.2 Tarian Tradisional	13
2.3 Augmented Reality	14
2.4 Metode <i>Markerless</i>	14
2.5 Android	15
2.6 Bahasa Pemrograman C#	15
2.7 Algoritma FAST Corner Detection	16
2.8 Unity	16
2.9 Blender	17
2.10 Vuforia	17
2.11 Pemodelan <i>UML</i>	18
2.12 Prototype	23
2.13 Arsitektur Sistem	23
2.14 Pengujian	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Analisis dan Perancangan.....	25
3.2 Identifikasi Masalah	25
3.3 Arsitektur Sistem.....	26
3.3.1 Model Pengembangan.....	27
3.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.3.4 Perancangan <i>Use case</i> Diagram.....	32
3.3.5 Perancangan <i>Activity</i> Diagram.....	38
3.3.6 Perancangan Class Diagram.....	40
3.3.7 Perancangan Sequence Diagram.....	41
3.3.8 Perancangan <i>User Interface</i>	42
3.3.9 Material Collecting.....	43
3.4 Implementasi	44
3.4.1 Implementasi Perangkat Keras.....	45
3.4.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	45
3.4.3 Implementasi Algoritma <i>FAST Corner Detection</i>	46
3.4.4 Implementasi <i>User Interface</i>	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Pengujian Sistem	50
4.1.1 Pengujian Alpha.....	50
4.1.2 Pengujian Beta	55
4.2 Kesimpulan pengujian.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	4
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem AR	26
Gambar 3.2 SDLC Prototype Model.....	27
Gambar 3.3 Usecase Diagram.....	33
Gambar 3.4 Activity Diagram Start	39
Gambar 3.5 Activity Diagram Help	39
Gambar 3.6 Activity Diagram About.....	40
Gambar 3.7 Class Diagram	40
Gambar 3.8 Sequence Diagram Start	41
Gambar 3.9 Sequence Diagram Help.....	41
Gambar 3.10 Sequence Diagram About.....	42
Gambar 3.11 Perancangan Antar muka Main Menu.....	42
Gambar 3.12 Perancangan Antar muka Menu About	42
Gambar 3.13 Perancangan Antar muka Menu Help	43
Gambar 3.14 Perancangan Antar muka Menu Search	43
Gambar 3.15 Perancangan Antar muka Objek AR Tari	43
Gambar 3.16 Material Collecting Audio.....	44
Gambar 3.17 Contoh Objek 3D Tari Zapin	44
Gambar 3.18 Ilustrasi Penentuan Titik p.....	47
Gambar 3.19 Halaman Main Menu.....	48
Gambar 3.20 Halaman List Tarian.....	48
Gambar 3.21 Halaman Help.....	49
Gambar 3.22 Halaman About	49
Gambar 3.23 Halaman Menampilkan AR.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 State Of the Art	7
Tabel 2.2 Notasi Use Case Diagram	18
Tabel 2.3 Notasi Activity Diagram	20
Tabel 2.4 Notasi Sequence Diagram	22
Tabel 3.1 Identifikasi Kebutuhan	28
Tabel 3.2 Desain Antarmuka	28
Tabel 3.3 Pembuatan Prototipe	29
Tabel 3.4 Implementasi dan Pengembangan	30
Tabel 3.5 Uji Coba dan Evaluasi	30
Tabel 3.6 Analisis Kebutuhan Fungsional	31
Tabel 3.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	32
Tabel 3.8 Definisi Aktor	33
Tabel 3.9 Definisi Use case	33
Tabel 3.10 Skenario Use case Start	34
Tabel 3.11 Skenario Use case Help	35
Tabel 3.12 Skenario Use case About	35
Tabel 3.13 Skenario Use case List Tarian	36
Tabel 3.14 Skenario Use case Menampilkan Objek 3D	36
Tabel 3.15 Skenario Use case Algoritma FAST Corner Detection	37
Tabel 3.16 Implementasi Perangkat Keras	45
Tabel 3.17 Implementasi Perangkat Lunak	45
Tabel 3.18 Implementasi Algoritma FAST Corner Detection	46
Tabel 4.1 Data Pengguna	50
Tabel 4.2 Pengujian Halaman Main Menu	51
Tabel 4.3 Pengujian Halaman Menu Start	51
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Scan AR	52
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Menu Help	53
Tabel 4.6 Pengujian Halaman Menu About	54
Tabel 4.7 Pengujian Tracking Image Target	54
Tabel 4.8 Skala Kuesioner	55
Tabel 4.9 Kategori Jawaban	56
Tabel 4.10 Pertanyaan Kuisisioner	56
Tabel 4.11 Hasil perhitungan perceived ease of use	58
Tabel 4.12 Hasil perhitungan Perceived Usefulness	60
Tabel 4.13 Hasil perhitungan behavioral intention	61
Tabel 4.14 Hasil perhitungan attitude toward using	62
Tabel 4.15 Hasil perhitungan actual usage	63