

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah Penelitian.....	4
1.5 Kerangka Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN LITERATUR	8
2.1 State of The Art	8
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Otak.....	15
2.2.2 Augmented reality.....	17
2.2.3 Android	18
2.2.4 Bahasa C#.....	19
2.2.5 Algoritma FAST Corner Detection.....	19
2.2.6 Unity.....	20
2.2.7 Vuforia	21
2.2.8 Metode Prototype.....	21
2.2.9 Pemodelan UML.....	23
2.2.10 Pengujian.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Analisis dan Perancangan.....	31
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	31
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat	32

3.1.3	Analisis Algoritma FAST Corner Detection.....	32
3.1.4	Perancangan Use Case Diagram	37
3.1.5	Activity Diagram.....	42
3.1.6	Perancangan Class Diagram.....	44
3.1.7	Perancangan Sequence Diagram.....	44
3.1.8	Perancangan Antarmuka	47
3.1.9	Perancangan Objek 3D.....	49
3.2	Implementasi	51
3.2.1	Implementasi Perangkat Pendukung.....	51
3.2.2	Implementasi Algoritma FAST Corner Detection	52
3.2.3	Implementasi User Interface	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Pengujian Alpha	57
4.2	Kesimpulan Pengujian <i>Alpha</i>	65
4.3	Pengujian Beta.....	65
4.3.1	Hasil Pengujian Beta.....	66
4.4	Kesimpulan pengujian Beta.....	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		77