DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....
LEMBAR PENGESAHAN .....
LEMBAR PERNYATAAN KARYA .....
LEMBAR PERSEMBAHAN .....
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Perumusan Masalah Penelitian 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Batasan Masalah Penelitian 4
1.5 Kerangka Pemikiran Penelitian 5
1.6 Metodologi Penelitian 6
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data 6
1.6.2 Model Pengembangan 6
1.7 Sistematika Penulisan 7
BAB II KAJIAN LITERATUR 9
2.1 Tinjauan Pustaka 9
2.2 Landasan Teori 14
2.2.1 Profesi 14
2.2.2 *Augmented reality* 14
2.2.3 Android 15
2.2.4 Bahasa C# 15
2.2.5 Algoritma *FAST Corner Detection* 15
2.2.6 Unity 19
2.2.7 Blender 20
2.2.8 Vuforia 20
2.2.9 *Unified Modelling Language* (UML) 21
2.2.10 Pengujian 26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 27

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

3.1 Concept 27
3.3.1 Kebutuhan Fungsional 28
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional 29
3.2 Design 30
3.2.1 Pembuatan *Storyboard* 30
3.2.2 Diagram Alir (Flowchart) 31
3.2.1 Analisis Metode 32
3.2.2 *Use Case Diagram* 34
3.2.3 Definisi *Use Case Diagram* 35
3.2.4 Skenario *Use Case Diagram* 35
3.2.5 Definisi Aktor 40
3.2.6 *Activity Diagram* 41
3.2.7 *Class Diagram* 43
3.2.8 *Sequence Diagram* 44
3.2.9 Perancangan Antarmuka *(Interface)* 46
3.3 *Material collecting* 48
3.3.1 *Audio* 48
3.3.2 *Objek 3D* 48
3.3.3 *Image Target* 49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 53
4.1 *Assembly* 53
4.1.1 Implementasi Perangkat Pendukung 53
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 53
4.1.3 Implementasi Algoritma *FAST Corner Detection* 56
4.1.4 Implementasi Antarmuka 60
4.2 Testing 62
4.2.1 Pengujian *Alpha* 62
4.2.2 Pengujian *Beta* 76
4.2.3 Kesimpulan Pengujian 79
4.3 Distribution 80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 82
5.1 Simpulan 82
5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 88

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG