

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi dan Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Simbiosis.....	6
2.2 Fungsi Simbiosis	7
2.3 Augmented Reality.....	8
2.3.1 Marker Based Tracking.....	8
2.4 Tools Pengembangan	8
2.4.1 Blender.....	8
2.4.2 Unity	9
2.4.3 Vuforia	9
2.4.4 Android	9
2.5 Model Pengembangan Sistem	9
BAB III	11
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	11
3.1 Analisis Sistem.....	11
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	11
3.1.2 Target Penggunaan	12
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	12
3.1.4 Diagram Alur (<i>Flow Diagram</i>)	14
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem	15

3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	15
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	15
3.3 Perancangan Model Program	16
3.3.1 Use Case Diagram.....	16
3.3.2 Use Case Skenario	16
3.3.3 Activity Diagram.....	19
3.3.4 Class Diagram.....	22
3.3.5 Sequence Diagram	24
3.3.6 Deployment Diagram	27
3.4 Perancangan Aplikasi.....	28
3.4.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi	28
3.4.2 Perancangan Marker	31
3.4.3 High-Level (HL) Design Phas.....	32
BAB IV	40
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	40
4.1 Implementasi Aplikasi	40
4.1.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi	40
4.1.2 Implementasi Marker.....	43
4.1.3 Struktur Kode	48
4.1.4 Implemetasi Augmented Reality.....	51
4.2 Pengujian Aplikasi	54
4.2.1 Pengujian Alpha.....	54
4.2.2 Pengujian Beta.....	60
4.2.3 Pembahasan Hasil Pengujian	62
BAB V	65
KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66