DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN **2**
LEMBAR PENGESAHAN **3**
ABSTRAK **4**
ABSTRACT **5**
KATA PENGANTAR **6**
LEMBAR PERSEMBAHAN **7**
DAFTAR ISI **8**
DAFTAR GAMBAR **10**
DAFTAR TABEL **11**
DAFTAR ISTILAH **12**
1. PENDAHULUAN **13**
1.1. Latar Belakang 13
1.2. Perumusan Masalah 14
1.3. Tujuan 14
1.4. Batasan Masalah 14
1.5. Metodologi penyelesaian masalah 14
1.6. Sistematika Penulisan 16
2. LANDASAN TEORI **17**
2.1. Augmented Reality 17
2.1.1. Pendekatan Sistem AR 17
2.1.2. Cara Kerja AR 18
2.2. Library Augmented Reality 18
2.2.1. FLARToolkit (Flash Augmented Reality Toolkit) 18
2.3. FLARManager 19
2.4. Adobe Flex 19
2.5. ActionScript 19
2.6. XML (Extensibel Markup Language) 19
2.7. *Company Profile* 20
2.8. IT Telkom 20
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM **22**
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem 22
3.1.1. Analisis Sistem Sekarang 22
3.1.2. Gambaran Umum Sistem Baru 22
3.1.3. Kebutuhan Fungsionalitas Sistem 23
3.2. Pemodelan Sistem 24

3.2.1. Design Interface 24
3.3. Perancangan Sistem 26
3.3.1. Perancangan XML 26
3.3.2. Perancangan Struktur Folder 27
3.3.3. Diagram Use Case Aplikasi AR Viewer 28
Skenario Use Case : 28
3.3.4. Diagram Use Case Aplikasi Kelola Data AR 35
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 49
4.1. Implementasi 49
4.2. Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak 49
4.3. Implementasi Aplikasi AR Viewer 49
4.3.1 File kelas 49
4.3.2 File XML 50
4.3.3 File Marker 50
4.3.4 File Objek 3D 50
4.3.5 File Suara 51
4.3.6 File Video 51
4.3.7 Kecocokan Marker dengan Objek 3D (Lampiran D) 51
4.3.8 Implementasi Antar Muka (Lampiran C) 51
4.4. Pengujian Aplikasi Viewer 51
4.3.9 Prosedur Umum Pengujian 51
4.3.10 Hasil Pengujian 52
4.5 Implementasi Aplikasi AR Manager 57
4.5.1 Implementasi Fungsionalitas Sistem 57
4.6 Pengujian Aplikasi AR Manager 57
4.6.1 Sekenario Pengujian 57
4.6.2 Pengujian Modul 57
5. KESIMPULAN DAN SARAN 60
5.1 KESIMPULAN 60
5.2 SARAN 60
DAFTAR PUSTAKA 61
LAMPIRAN A 62
LAMPIRAN B 64
LAMPIRAN C 66
LAMPIRAN D 67
LAMPIRAN E 68