

Daftar isi

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Definisi Operasional.....	4
1.6 Metode Pengerjaan	5
1.7 Jadwal Penggerjaan	6
BAB 2 PENDAHULUAN	7
2.1 PT. SAHABAT AGRITAMA	7
2.2 GOLF.....	7
2.3 Aplikasi.....	8
2.4 Perancangan Analisis Desain	8
2.4.1 Flowmap.....	8
2.4.2 UML (Unified Modeling Language)	9
2.4.3 Use Case Diagram.....	10
2.4.4 Activity Diagram	12
2.5 Android	14
2.6 C#	15
2.7 Augmented reality	15
2.8 Unity.....	17

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	18
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
3.1.1 Gambaran sistem saat ini.....	18
3.1.2 Gambaran Sistem yang Diusulkan.....	19
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem Utama	20
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem Menu Operatioan	21
3.1.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem Menu Maintenance	22
3.1.3 Use Case Diagram.....	22
3.1.4 Kebutuhan Fungsional.....	22
3.1.5 Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
3.1.6 Kebutuhan Perangkat Lunak	25
3.2 Perancangan	26
3.2.1 Rancangan Aplikasi.....	26
3.2.2 Alur Navigasi.....	27
3.2.3 Storyboard.....	27
4.BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	36
4.1 Implementasi	36
4.1.1 Persiapan Pembangunan Produk	36
4.1.2 Tampilan Aplikasi	39
4.2 Pengujian	62
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas.....	62
4.2.2 User Acceptance Test	74
4.2.2.1 Gambar 3D operation.....	75
4.2.2.2 Gambar 3D Maintenance	75
4.2.2.3 Navigasi aplikasi	76
4.2.2.4 Tampilan aplikasi.....	76

4.2.2.5	Suara narrator <i>operation</i>	77
4.2.2.6	Suara narrator mainenance	77
4.2.2.7	Preview bagian part <i>operation</i>	77
4.2.2.8	Preview bagian part <i>Maintenance</i>	78
4.2.2.9	Fungsi tutorial <i>operation</i>	79
4.2.2.10	Fungsi tutorial <i>Maintenance</i>	79
4.2.2.11	Pengujian kepala mekanik	82
BAB 5	PENUTUP	83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR	PUSTAKA	85
LAMPIRAN	86