

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR ISTILAH	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	3
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 PLASTIC BUILDING BLOCKS.....	5
2.2 PENGUNAAN GADGET.....	5
2.3 AUGMENTED REALITY	6
2.4 VUFORIA	6
2.5 ANDROID	7
2.6 UNITY 3D.....	7
2.7 LIKED SCALE.....	7
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	9
3.1 SOFTWARE REQUIREMENT SPESIFICATION (SRS).....	9
3.1.1 Use Case Diagram	9
3.1.2 Class Diagram	12
3.1.3 Diagram Activity.....	12
3.1.4 Sequence Diagram	14
3.1.5 Component Diagram.....	15
3.1.6 Deployment Diagram	16
3.2 GAMBARAN UMUM SISTEM.....	16
3.3 ARSITEKTUR SISTEM	16
3.4 KEBUTUHAN SISTEM.....	16
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16

3.4.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	17
3.5	FLOW CHART SISTEM.....	18
3.6	PERANCANGAN ANTARMUKA	18
3.7	HIGH LEVEL DESIGN	19
3.7.1	Identifikasi Elemen Data	19
3.7.2	Identifying Objects	20
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	24
4.1	IMPLEMENTASI APLIKASI.....	24
4.1.1	Implementasi Antar Muka Aplikasi.....	24
4.1.2	Implementasi Marker	25
4.1.3	Implementasi Augmented Reality	30
4.2	STRUKTUR KODE.....	31
4.3	PENGUJIAN APLIKASI	31
4.3.1	Hardware dan Software Pengujian.....	31
4.3.2	Pengujian Alpha (Blackbox)	31
4.3.3	Pengujian Beta (Usability).....	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1	KESIMPULAN.....	49
5.2	SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA.....		50
LAMPIRAN.....		51