

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAKSI	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah.....	4
1.6 Pembagian Tugas Anggota	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Bank Sampah	7
2.2 Augmented Reality (AR)	9
2.3 Blender	10
2.4 Unity.....	11
2.5 Vuforia	12
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	13
3.1 Sistem Arsitektur.....	13
3.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	13
3.1.2 Target Pengguna Aplikasi.....	14
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	14
3.1.4 Diagram Alir Aplikasi	14
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	15
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	15
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	16
3.3 Perancangan Model Program	16

3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	17
3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	21
3.3.3	<i>Class Diagram</i>	24
3.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	24
3.3.5	Identifikasi Objek	29
3.3.6	Pemodelan Objek.....	29
3.4	Perancangan Aplikasi.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....		35
4.1.	Implementasi Aplikasi	35
4.1.1.	Implementasi Antarmuka Aplikasi	35
4.2.	Pengujian Aplikasi	37
4.2.1	Pengujian Alpha.....	38
4.2.2	Pengujian Beta	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN		xv