

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Manfaat	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1 Gambar Proyeksi	5
2.1.1 Proyeksi Piktorial	5
2.1.2 Proyeksi Orthogonal.....	6
2.2 Augmented Reality (AR)	8

2.2.1 Augmented Reality Berbasis Marker	9
2.2.2 Augmented Reality Berbasis Markerless	9
2.3 Unity.....	9
2.4 Blender	10
2.5 Vuforia	10
2.6 Use Case Diagram.....	10
2.7 Activity Diagram.....	11
2.8 Sequence Diagram.....	11
BAB III PEMODELAN SISTEM.....	12
3.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.2 Platform Aplikasi	12
3.2.1 Minumum Requitment kebutuhan Sistem.....	13
3.2.2 Memilihan perangkat sistem	13
3.3 Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi AR	14
3.3.1. Usecase Diagram	16
3.3.2. Activity Diagram	16
3.3.3. Sequence Diagram.....	18
3.3.4. Diagram Data Flow Aplikasi Augmend Reality	22
3.3.5. Perancangan Objek 3D Augmented Reality.....	22
3.3.6. Perancangan Aplikasi Augmented Reality.....	26
3.4 Hasil Akhir Perancangan.....	33
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM.....	34
4.1 Pengujian Sistem	34
4.1.1 Pengujian Fungisonalitas.....	34
4.1.2 Pengujian delay terhadap jarak dan sudut	40
4.2 Pengujian Subjektif Terhadap Pengguna	43

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN A	50
a. Questioner Kebutuhan Pembuatan Aplikasi	50
b. Questioner Pengujian Aplikasi.....	53
LAMPIRAN B	57
LAMPIRAN C	59
LAMPIRAN D	61
LAMPIRAN E.....	62
LAMPIRAN F.....	63