

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR ISTILAH .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat .....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
BAB II DASAR TEORI .....	4
2.1 <i>Personal Computer (PC)</i> .....	4
2.2 <i>Central Processing Unit (CPU)</i> .....	4
2.2.1 <i>Mother Board</i> .....	4
2.2.2 <i>Harddisk</i> .....	4
2.2.3 <i>Power Supply</i> .....	5
2.2.4 <i>DVD ROM</i> .....	5

2.2.5 VGA CARD.....	5
2.3 <i>Augmented Reality</i> .....	6
2.4 Marker.....	7
2.5 Unity.....	8
2.6 Android .....	8
2.7 Vuforia .....	9
2.8 Sketchup.....	9
<b>BAB III PEMODELAN SISTEM.....</b>	<b>11</b>
3.1 Gambaran Umum Sistem.....	11
3.2 Platfrom Aplikasi.....	11
3.2.1 Minimum Requitment kebutuhan system.....	11
3.2.2 Memilih Perangkat system.....	12
3.3 Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi AR.....	13
3.4 <i>Usecase Diagram</i> .....	15
3.5 <i>Diagram Activity</i> .....	16
3.6 <i>Diagram Sequence</i> .....	18
3.6.1 Diagram Data Flow Aplikasi Augmend Reality.....	20
3.6.2 Perancangan Objek 3D <i>Augmented Reality</i> .....	20
3.6.3 Perancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	23
3.7 Pengolahan data .....	25
3.8 Hasil akhir perancangan.....	27
<b>BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM.....</b>	<b>28</b>
4.1 Pengujian Sistem.....	28
4.1.1 Pengujian Fungsionalitas .....	28
4.1.2 Pengujian Delay Terhadap Jarak dan Sudut.....	30
4.1.3 Pengujian Terhadap Cahaya .....	33
4.2 Pengujian Subjektif Terhadap Pengguna .....	35
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>37</b>

5.1	Kesimpulan .....	37
5.2	Saran.....	37
	DAFTAR PUSTAKA .....	38
	LAMPIRAN A.....	39
	LAMPIRAN B .....	41
	LAMPIRAN C .....	42
	LAMPIRAN D.....	44
	LAMPIRAN E .....	46