

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 <i>Augmented Reality</i> (AR)	6
2.2 Vuforia SDK.....	6
2.3 Unity	7
2.4 <i>Marker</i>	8
2.5 Blender	9
2.6 Microsoft Visual Studio	10
2.7 Museum TB Silalahi	11
2.8 Adobe Photoshop.....	11
2.9 Aplikasi Serupa.....	12
BAB III PERANCANGAN APLIKASI.....	14
3.1 Deskripsi Umum Sistem	14
3.2 Proses Pengerjaan Proyek Akhir secara Keseluruhan	16

3.3 Perancangan Objek 3D dan <i>Marker</i>	17
3.3.1 Perancangan Objek 3D.....	17
3.3.2 <i>Marker</i>	18
3.4 Perancangan sistem Aplikasi.....	18
3.4.1 Sistem aplikasi	19
3.4.2 <i>Diagram Activity</i>	19
3.4.3 <i>Sequence Diagram</i>	21
3.5 Metode Perancangan sistem.....	23
3.6 Perancangan objek 3D pada Blender	25
3.6.1 Adobe Photoshop	25
3.6.2 Blender.....	25
3.7 <i>Marker</i>	26
3.8 Perancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	27
3.9 Hasil Akhir Perancangan.....	31
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM.....	33
4.1 Pengujian aplikasi	33
a. Pengujian Pada Main Menu	34
b. Pengujian pada menu Mulai.....	35
c. Pengujian pada memilih menu Profil.....	39
d. Pengujian Pada Memilih Menu Petunjuk.....	39
e. Pengujian Menu Informasi.....	40
f. Pengujian Pada Memilih Menu Keluar.....	41
4.2 Pengujian <i>Marker Recognition Delay</i> dengan Perangkat <i>Android</i>	42
4.3 Pengujian Subjektif Terhadap Pengguna	44
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	1
LAMPIRAN A	1
LAMPIRAN B.....	1
LAMPIRAN C.....	3