

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Augmented Reality <i>Berbasis</i> Marker	7
Gambar 2. 2 Augmented Reality <i>Berbasis</i> Markerless	7
Gambar 2. 3 Wemos D1 R1	8
Gambar 2. 4 Sensor DHT 22.....	8
Gambar 3. 1 Ilustrasi sistem Aplikasi ARTemp	11
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Kerja Aplikasi ARTemp	12
Gambar 3. 3 Model Ilustrasi Perancangan Aplikasi Android	14
Gambar 3. 4 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	15
Gambar 3. 5 Diagram Alir <i>Hardware</i>	18
Gambar 3. 6 Diagram konfigurasi dan realisasi perancangan.....	18
Gambar 3. 7 <i>Script</i> program pada Arduino IDE	19
Gambar 3. 8 Grafik suhu pada <i>website</i>	20
Gambar 3. 9 Data tambahan pada <i>website</i>	20
Gambar 3. 10 Diagram alur tahapan pengerjaan aplikasi	21
Gambar 3. 11 Halaman unduh Immersal SDK	22
Gambar 3. 12 Aplikasi Immersal Mapper di Google Playstore	22
Gambar 3. 13 Pemetaan ruangan dengan Immersal Mapper	23
Gambar 3. 14 <i>Submit</i> hasil pemetaan	24
Gambar 3. 15 Mengunduh <i>map</i> di <i>website</i> Immersal Mapper	24
Gambar 3. 16 Mengimpor Immersal SDK v.1.6	25
Gambar 3. 17 Mengimpor Firebase Unity SDK ke Unity	26
Gambar 3. 18 Mengimpor berkas <i>map</i>	26
Gambar 3. 19 Membuka <i>scene</i> ContentPlacementSample.....	27
Gambar 3. 20 AR Map pada Heirarchy AR Space	27
Gambar 3. 21 Inspector pada Heirarchy AR Map.....	28
Gambar 3. 22 GameObject dibawah Heirarchy AR Space	29
Gambar 3. 23 Beberapa objek didalam Heirarchy GameObject.....	30
Gambar 3. 24 Penampakan 3D AR	30
Gambar 3. 25 Objek FbaseScript untuk wadah <i>script</i> Firebase	31
Gambar 3. 26 Penempatan objek NilaiSensor pada FbaseScript	31
Gambar 3. 27 <i>Script</i> untuk relasi Firebase	32
Gambar 3. 28 Objek dalam Heirarchy Canvas.....	32
Gambar 3. 29 <i>Script</i> untuk <i>link</i> tiap <i>scene</i>	33
Gambar 3. 30 Jendela Build Settings untuk <i>build</i> aplikasi	33
Gambar 4. 1 Pengujian dengan suhu panas	38
Gambar 4. 2 Pengujian dengan suhu dingin.....	40