

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metodologi	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1. <i>Augmented Reality</i>	5
2.1.1. <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Marker</i>	5
2.1.2. <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Markerless</i>	5
2.1.3. <i>Augmented Reality Software Development Kit (SDK)</i>	6
2.2. <i>Indoor Navigation</i>	8

2.3.	E-Library	8
2.4.	Unity.....	8
2.5.	Blender	8
2.6.	Aplikasi AR yang telah ada.....	9
BAB III PERANCANGAN SISTEM		11
3.1.	Gambaran Umum Sistem Media Informasi	11
3.2.	Perancangan Sistem Keseluruhan	11
3.3.	Diagram Perancangan Sistem Aplikasi.....	13
3.3.1.	<i>Sitemap</i> Aplikasi	13
3.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	14
3.4.	Tahap Perancangan Sistem	16
3.4.1.	Persiapan Perangkat Lunak	16
3.4.2.	Spesifikasi Perangkat	17
3.4.3.	<i>Mapping</i> Perpustakaan	18
3.4.4.	Pembuatan <i>Mesh</i> Ruangana Pada Aplikasi Blender	19
3.4.5.	Pembuatan Aplikasi Pada Unity.....	20
3.4.5.1.	Pembuatan <i>Splash Screen</i>	20
3.4.5.2.	Pembuatan <i>Main Menu</i>	21
3.5.	Hasil Akhir Perancangan.....	22
BAB IV HASIL DAN ANALISA.....		23
4.1.	Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	23
4.1.1.	Pengujian Pada <i>Main Menu</i>	23
4.1.2.	Pengujian Pada Menu AR	24
4.1.3.	Pengujian Pada Menu <i>About</i>	24
4.1.4.	Pengujian Pada Menu <i>Instruction</i>	25
4.2.	Pengujian Ketepatan Titik Lokasi Target	25
4.3.	Pengujian Subjektif (<i>Mean Opinion Score (MOS)</i>)	27
4.3.1.	Aspek Kebutuhan Aplikasi AR Untuk Pencarian Buku	28
4.3.2.	Aspek Manfaat Aplikasi AR Untuk Pencarian Buku.....	29

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	31
5.1. Kesimpulan	31
5.2. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN.....	35