

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	2
1.6 Pembagian Tugas	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Augmented Reality	5
2.2 Desain Interior	5
2.3 Unity	5
2.4 AR Foundation	6
2.5 Xcode	6
2.6 <i>Mobile Device</i>	6
2.7 Aplikasi Serupa	7
BAB III	9
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	9
3.1 Sistem Arsitektur	9
3.2 Gambaran Umum Sistem	9
3.3 Target Pengguna Aplikasi	10
3.4 Spesifikasi Target Perangkat	11

3.5 Diagram Alir Aplikasi	11
3.6 Perancangan Model Diagram	12
3.7 Perancangan Aplikasi	20
BAB IV	23
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	23
4.1 Implementasi Aplikasi	23
4.1.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi	23
4.2 Pengujian Aplikasi	26
4.2.1 Pengujian Alpha	26
4.2.1.1 Skenario Pengujian Alpha	26
4.2.1.2 Hasil Pengujian Alpha	29
4.2.2 Pengujian Beta	38
4.2.3 Hasil Pengujian	39
4.2.3.1 Importance of Implementing System	39
4.2.3.2 Usefulness of The System	40
4.2.3.3 Appropriate Ergonomic Design of the System	41
4.3 Diskusi Hasil Pengujian	41
BAB V	42
KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
DAFTAR LAMPIRAN	45