DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii

IDENTITAS BUKU iv

ABSTRAK v

ABSTRACK vi

KATA PENGANTAR vii

UCAPAN TERIMAKASIH viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR ISTILAH xiv

DAFTAR SINGKATAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 17

1.1 Latar Belakang 17

1.2 Tujuan dan Manfaat 18

1.3 Rumusan Masalah 19

1.4 Batasan Masalah 19

1.5 Metodologi 19

1.6 Sistem Penulisan 20

BAB II DASAR TEORI 22

2.1 *Augmented Reality* 22

2.1.1 *Marker Augmented Reality (Marker Based Tracking)* 22

2.1.2 *Markerless Augmented Reality* 22

2.2 Unity 23

2.3 Blender 24

2.4 Vuforia SDK 25
2.5 Microsoft Visual Studio 26
BAB III PERANCANGAN APLIKASI 28
3.1 Deskripsi Umum Sistem 28
3.2 Proses Pengerjaan Proyek Akhir secara Keseluruhan 29
3.3 Perancangan Aplikasi 30
3.4 Perancangan Objek 3D 31
3.5 Perancangan Sistem 37
3.4.1 Sitemap aplikasi 37
3.4.2 Activity Diagram 38
3.4.3 Sequence Diagram 38
3.6 Metode Perancangan Sistem 40
3.6 License 41
3.7 Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* 42
3.9 Hasil Akhir Perancangan 45
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM 46
4.1 Referensi Pengujian Aplikasi 46
4.2 Pengujian *Black box* 46
4.3 MOS Pengujian *Performance* Aplikasi 56
4.4 Perbandingan dengan Aplikasi *Markerless Augment* 60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61
5.1 Kesimpulan 61
5.2 Saran 62
DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN 64