

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir.....	2
1.5 Luaran.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	5
2.2.1 Augmented Reality.....	5
2.2.2 Virtual Fitting Room.....	5
2.2.3 Unity 3D.....	5
2.2.4 ARCore	5
2.2.5 3D Blender	6
2.2.6 AR Foundation	6
2.2.7 Android	6
2.2.8 <i>User Experience Questionnaire</i>	6
2.2.9 <i>Black Box Testing</i>	7
2.2.10 Zetcil.....	7
2.2.11 Pakaian Muslim.....	7
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Perancangan Kebutuhan	8
3.2 Desain Sistem	9
3.2.1 <i>Site Map</i>	9

3.2.2	<i>Activity Diagram</i>	10
3.2.3	Pembuatan Objek 3D	12
3.2.4	Prototype	13
3.2.5	Testing.....	14
3.3	Implementasi	15
3.3.1	Menambahkan <i>Package Manager</i>	15
3.3.2	Menambakan <i>Assesst</i>	16
3.3.3	Pengerjaan Fitur <i>Home</i>	16
3.3.4	Menambahkan Tombol	17
3.3.5	Pengerjaan Fitur Pemindai	18
3.3.6	Pengerjaan Fitur Capture.....	20
3.3.7	Pengerjaan Fitur Galeri	21
3.3.8	Pengerjaan Fitur Exit.....	22
3.3.9	<i>Build</i>	24
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	25
4.1	Implementasi Antarmuka	25
4.1.1	Model Objek 3D.....	25
4.1.2	Framework	29
4.1.3	Tampilan Splash Screen	29
4.1.4	Tampilan Home.....	30
4.1.5	Tampilan Exit.....	31
4.1.6	Tampilan Pemindai	32
4.1.7	Tampilan Galeri	34
4.2	Pengujian	36
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	36
4.2.2	<i>User Experience Questionnaire</i>	38
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1	KESIMPULAN	43
5.2	SARAN.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	47