

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Jadwal Pelaksanaan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Augmented Reality	5
2.2. User Interface	5
2.3. QR Code	5
2.4. Unity	6
2.4.1. Visualisasi.....	6
2.4.2. Scripting.....	6
2.5. Unity AR Foundation	6
2.6. ARCore.....	7
2.7. Black-box Testing	8
BAB III PERANCANGAN SISTEM	9

3.1.	Desain Aplikasi	9
3.1.1.	Flowchart	9
3.1.2.	Objek yang Digunakan	11
3.2.	Fungsi	14
3.2.1.	User Interface.....	14
3.2.2.	Image Tracking	15
3.3.	Proses Pengembangan	15
3.3.1	Desain dan Scripting UI.....	15
3.3.2.	Bagian AR.....	17
3.4.	Pengujian	21
3.4.1.	Metode Kualitatif.....	22
3.4.2.	Metode Kuantitatif.....	22
3.4.3.	Perhitungan Performa	22
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		24
4.1.	Hasil Percobaan	24
4.1.1.	Pengujian Pertama	26
4.1.2.	Pengujian Kedua	28
4.2.	Analisis	30
4.2.1.	Analisis Hubungan Penggunaan QR Code Jenis ke-1 Terhadap Performansi	30
4.2.2.	Analisis Hubungan Penggunaan QR Code Jenis ke-2 Terhadap Performansi	30
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		31
5.1.	Simpulan.....	31
5.2.	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA		32
LAMPIRAN.....		34