

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR ISTILAH.....	v
DAFTAR SINGKATAN	1
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Tujuan dan Manfaat	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 <i>Learning Management System (LMS)</i>	7
2.2 <i>Augmented Reality</i>	7
2.3 Android Studio.....	8
2.4 Blender.....	9
2.5 Google <i>Firebase</i>	11
2.6 Serat Optik	12
2.7 Konfigurasi Jaringan <i>Fiber to the Home</i>	13
2.8 <i>Fusion Splicer</i>	15
2.9 <i>Optical Light Source (OLS)</i>	17
2.10 <i>Optical Power Meter (OPM)</i>	18
2.10.1 Kalibrasi OLS-OPM.....	18

2.10.2	Pengukuran <i>Total Loss</i>	19
2.11	<i>Optical Time Domain Reflectometer (OTDR)</i>	19
2.12	<i>Black Box Testing</i>	20
2.13	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
BAB III PERENCANAAN <i>LEARNING MANAGEMENT SYSTEM</i> BERBASIS		
<i>AUGMENTED REALITY</i>.....		22
3.1	Deskripsi Proyek Akhir	22
3.2	Proses Pengerjaan Proyek Akhir.....	22
3.3	Arsitektur Sistem	24
3.4	Perancangan	32
3.4.2	Perancangan <i>Firebase Database</i>	39
3.4.3	Perancangan Objek 3D	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Deskripsi Simulasi Perencanaan	43
4.2	Pengujian menggunakan metode <i>black box testing</i>	43
4.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	47
4.3.1	Hasil Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	48
4.4	Objek 3D.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN		D-1