

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Augmented Reality.....	5
2.2 Unity	5
2.3 Vuforia	6
2.4 Android.....	6
2.5 LAS.....	7
2.6 Simulasi	7
2.7 C#.....	7
2.8 Aplikasi Serupa	7
2.8.1 AugmentedArc	8
2.8.2 Soldamatic.....	8
2.8.3 Perbandingan Fitur.....	8
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....	9

3.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	9
3.1.1	Proses Menggali Informasi.....	9
3.1.2	Karakteristik Target Pengguna.....	9
3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan.....	10
3.2	Perancangan Aplikasi	11
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	11
3.2.2	Use Case Diagram	11
3.2.3	Perancangan Alat Simulasi.....	13
3.2.4	Perancangan Antarmuka Aplikasi	14
3.2.5	Perancangan Basis Data.....	15
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	16
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		18
4.1	Implementasi Aplikasi	18
4.1.1	Struktur Kode Project.....	18
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	19
4.1.3	Hasil Implementasi.....	20
4.2	Pengujian Aplikasi	20
4.2.1	Pengujian Kualitas Marker	20
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas	20
4.2.3	Pengujian ke Pengguna	29
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		32
5.1	Kesimpulan	32
5.2	Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....		33
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN.....		34
LAMPIRAN B: PERTANYAAN WAWANCARA.....		36
LAMPIRAN C: PERHITUNGAN USABILITY TEST		37