

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT.....	V
UCAPAN TERIMA KASIH	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	3
1.3. TUJUAN DAN MANFAAT	3
1.4. BATASAN MASALAH	3
1.5. METODE PENELITIAN	4
1.6. SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. <i>AUGMENTED REALITY</i>	6
2.1.1. <i>Augmented Reality Berbasis Marker</i>	6
2.1.2. <i>Augmented Reality Berbasis Markerless</i>	6
2.2. <i>UNITY</i>	7
2.3. <i>BLENDER</i>	7
2.4. <i>VUFORIA</i>	8
2.5. <i>FURNITURE</i>	8
BAB III PERANCANGAN ALAT DAN SISTEM	10
3.1. GAMBARAN UMUM SISTEM.....	10

3.2.	PLATFORM APLIKASI.....	10
3.2.1	Laptop.....	11
3.2.2	<i>Smartphone</i>	11
3.2.3	<i>Augmented Reality Tool</i>	11
3.3.	ALUR PERANCANGAN	12
3.3.1	<i>Usecase Diagram</i>	14
3.3.2	Perancangan Objek 3D <i>Augmented Reality</i>	15
3.3.3	Pembuatan <i>Marker</i> dan <i>Lisensi Vuforia</i>	18
3.3.4	Perancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	18
3.4.	HASIL AKHIR PERANCANGAN	21
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		23
4.1.	PENGUJIAN SISTEM	23
4.2.	PENGUJIAN FUNGSIONALITAS	23
4.2.1	Pengujian Menu Awal (<i>Home</i>).....	23
4.2.2	Pengujian Menu <i>List Produk</i>	24
4.2.3	Pengujian Menu <i>Scan AR</i>	25
4.2.4	Pengujian Menu Tentang.....	25
4.3.	PENGUJIAN PENGARUH JARAK	26
4.4.	PENGUJIAN PENGARUH SUDUT.....	27
4.5.	PENGUJIAN PENGARUH INTENSITAS CAHAYA	28
4.6.	PENGUJIAN DELAY	30
4.7.	PENGUJIAN <i>MEAN OPINION SCORE (MOS)</i>	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		35
5.1.	KESIMPULAN.....	35
5.2.	SARAN.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....		37
LAMPIRAN A.....		40
LAMPIRAN B.....		42
LAMPIRAN C.....		44

LAMPIRAN D	48
LAMPIRAN E	51