

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI PROYEK AKHIR .....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB <u>I</u> PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Analisa Kebutuhan .....	3
1.6.2 Perancangan Sistem.....	3
1.6.3 Implementasi Coding .....	4
1.6.4 Pengujian dan Testing.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB <u>II</u> DASAR TEORI.....	6
2.1 <i>Object</i> Yang Akan Digunakan .....	6
2.2 Pengenalan Gambar .....	9
2.3 Dimensi .....	10
2.4 <i>Augmented Reality</i> (AR).....	11
2.5 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	12
2.5.1 Blender.....	13
2.5.2 Vuforia.....	13
2.5.3 Unity 3D .....	14

2.5.4 Android.....	15
2.6 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	15
2.6.1 Laptop .....	16
2.6.2 <i>Smartphone</i> .....	16
BAB <u>III</u> PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	18
3.1 Diagram Blok.....	18
3.2 Flowchart.....	19
3.3 Perancangan Sistem.....	20
3.3.1 Perancangan Tampilan .....	21
BAB <u>IV</u> HASIL DAN ANALISA .....	30
4.1 Hasil.....	30
4.2 Analisa.....	33
BAB <u>V</u> PENUTUP .....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran .....	38
DAFTAR PUSTAKA .....	39
LAMPIRAN .....	41
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	42