

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	xiii
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	4
2.1 Augmented Reality.....	4
2.2 Alat Komunikasi.....	5
2.3 Android.....	6
2.4 Unity.....	6
2.5 Vuforia.....	7
2.6 Marker.....	7
2.7 Blender.....	7
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	8
3.1 Gambaran Umum Sistem.....	8
3.1.1 Deskripsi Sistem.....	8
3.1.2 Pembuatan Objek dan Marker.....	9

3.2	Perancangan Cara Kerja Sistem.....	10
3.3	Rancangan Tampilan Aplikasi.....	11
3.4	Proses Pembuatan Aplikasi.....	12
3.4.1	Software.....	12
3.4.2	Hardware.....	13
3.5	Perencanaan Pengujian.....	15
3.5.1	Uji Fungsi.....	15
3.5.2	Uji Experience.....	15
<b>BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA PERANCANGAN.....</b>		<b>16</b>
4.1	Implementasi Aplikasi.....	16
4.2	Pengujian Aplikasi.....	24
4.2.1	Uji Fungsi.....	24
4.2.2	Uji User Experience.....	27
4.3	Analisa Hasil Pengujian.....	34
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>35</b>
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>36</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>xv</b>