

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISIONALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematikan Penulisan.....	3
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 Augmented Reality.....	5
2.1.1 Marker Augmented Reality (Marker Based Tracking).....	6
2.1.2 Markerless Augmented Reality.....	6
2.2 Unity.....	7
2.3 Vuforia Software Development Kit (SDK).....	8
2.4 Blender	9
2.5 Adobe Illustrator	10
2.6 Firebase	10

2.7 Okupansi	11
BAB III PEMODELAN SISTEM	12
3.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.2 Platform Aplikasi	12
3.2.1 Minimum Requirement kebutuhan Sistem	13
3.2.2 Pemilihan perangkat sistem	13
3.3 Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi AR	14
3.3.1 Diagram Usecase.....	15
3.3.2 Diagram Activity.....	16
3.3.3 Diagram Sequence	17
3.3.4 Perancangan Gedung dan Lantai.....	20
3.3.5 Perancangan User Interface	21
3.3.6 Perancangan di Unity	22
3.3.7 Pemodelan Marker	24
3.3.8 Perancangan Aplikasi Augmented Reality	25
3.4 Hasil Akhir Perancangan.....	31
3.5 Skenario Pengujian.....	31
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA	33
4.1 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	33
4.1.1 Pengujian Main Menu.....	33
4.1.2 Pengujian Menu Start.....	34
4.1.3 Pengujian Menu Gedung.....	34
4.1.4 Pengujian Menu Okupansi	35
4.1.5 Pengujian Menu ARcam	37
4.1.6 Pengujian Menu Help.....	38
4.1.7 Pengujian Menu About	39
4.1.8 Pengujian Menu Exit.....	39
4.2 Pengujian Sistem Aplikasi	40
4.2.1 Pengujian Jarak dan Delay berdasarkan jenis smartphone	40
4.2.2 Pengujian Delay Pengiriman Data	46
4.3 Pengujian Subjektif Terhadap Pengguna	47
BAB V PENGUJIAN DAN ANALISA	50

5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51