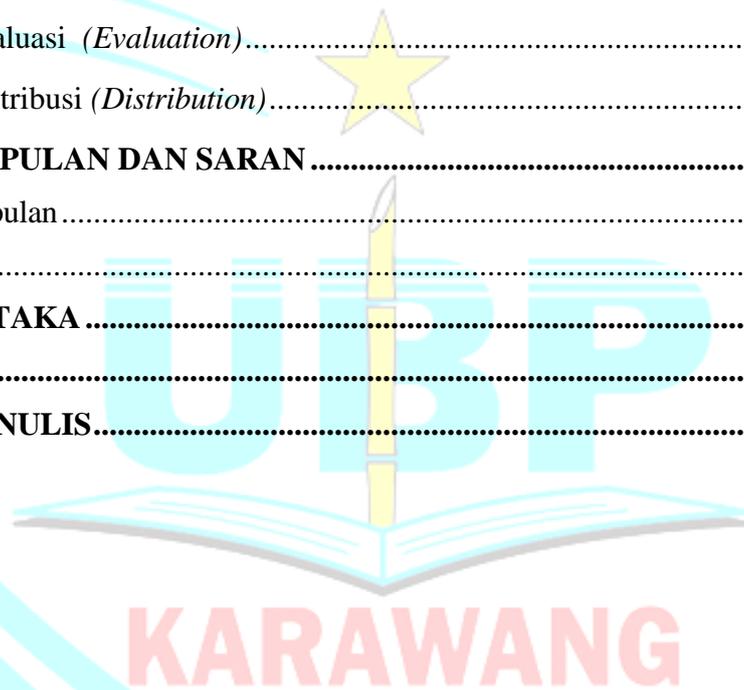


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Augmented Reality	4
2.2. Android.....	6
2.3. Hardware Komputer	7
2.4. Aplikasi.....	10
2.5. Penelitian Terkait.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1. Objek Penelitian	19
3.2. Prosedur Penelitian	19
3.2.1. Konsep.....	20
3.2.2. Perancangan.....	21
3.2.3. Pengumpulan Materi	23
3.2.4. Pembuatan	23
3.2.5. Pengujian	25
3.2.6. Evaluasi	26
3.2.7. stribusi	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1. Hasil Penelitian.....	27
4.1.1. Konsep (<i>Concept</i>).....	27
4.1.2. Perancangan (<i>Design</i>)	29
4.1.3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	40
4.1.4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	44
4.1.5. Pengujian (<i>Testing</i>)	54
4.1.6. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	71
4.1.7. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1. Kesimpulan.....	72
5.2. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	75
RIWAYAT PENULIS.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Input Device	7
Tabel 2.2 Storage Device	8
Tabel 2.3 Process Device	9
Tabel 2.4 Output Device	9
Tabel 2.5 Tabel Penelitian Terkait	15
Tabel 4.1 Analisa Kebutuhan Sistem	28
Tabel 4.2 Desain Interface Menu Utama.....	37
Tabel 4.3 Desain Interface AR Kamera	38
Tabel 4.4 Desain Interface Menu Belajar.....	39
Tabel 4.5 Desain Interface Menu Cara Pakai	40
Tabel 4.6 Desain Gambar (<i>Image</i>)	41
Tabel 4.7 Blender 3D Mode	42
Tabel 4.8 Suara (<i>Audio</i>).....	44
Tabel 4.9 Marker	45
Tabel 4.10 Rancangan Pengujian Alpha Testing	55
Tabel 4.11 Pengujian Interface Menu Utama	56
Tabel 4.12 Pengujian Interface AR Kamera.....	57
Tabel 4.13 Pengujian Interface Menu Belajar	57
Tabel 4.14 Pengujian Interface Menu Cara Pakai	58
Tabel 4.15 Pengujian Marker dan Objek 3D.....	59
Tabel 4.16 Pengujian Cahaya	61
Tabel 4.17 Pengujian Jarak	62
Tabel 4.18 Pengujian Sudut	64
Tabel 4.19 Pengujian gangguan pada marker	66
Tabel 4.20 Data Peserta Testing	67
Tabel 4.21 Rincian Form Kuesioner	68
Tabel 4.22 Hasil Pengujian Beta Testing	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Virtuality Continuum.....	4
Gambar 2.2 Logo Unity Game Engine.....	11
Gambar 2.3 Proses Registrasi Target Vuforia.....	12
Gambar 2.4 Logo Blender.....	14
Gambar 2.3 Logo Adobe Photoshop.....	15
Gambar 3.1 Alur Rancangan MDLC.....	20
Gambar 4.1 Desain Struktur Navigasi.....	30
Gambar 4.2 Hirarki Menu Utama.....	31
Gambar 4.3 Hirarki AR Kamera.....	31
Gambar 4.4 Hirarki Menu Belajar.....	31
Gambar 4.5 Hirarki Menu Cara Pakai.....	32
Gambar 4.6 Hirarki Menu Keluar.....	32
Gambar 4.7 Flowchart Menu Utama.....	33
Gambar 4.8 Flowchart Menu Belajar.....	34
Gambar 4.9 Flowchart AR Kamera.....	35
Gambar 4.10 Flowchart Menu Cara Pakai.....	35
Gambar 4.11 Pembuatan 3D Model.....	46
Gambar 4.12 Texture 3D Model.....	46
Gambar 4.13 Render dan Save File.....	47
Gambar 4.14 License Database Marker.....	48
Gambar 4.15 Upload gambar Marker.....	48
Gambar 4.16 Rating Marker.....	49
Gambar 4.17 Feature Marker.....	50
Gambar 4.18 Download Package Marker.....	50
Gambar 4.19 Import Package.....	51
Gambar 4.20 Import New Asset.....	51
Gambar 4.21 Interface Aplikasi.....	52
Gambar 4.22 Konfigurasi 3D Model dan Marker.....	53
Gambar 4.23 Pembuatan C# Script.....	53
Gambar 4.24 Building APK Android.....	54
Gambar 4.25 Ilustrasi Pengujian Marker dan Objek 3D.....	58
Gambar 4.26 Ilustrasi Pengujian Cahaya Flash.....	61
Gambar 4.27 Ilustrasi Pengujian Jarak 10cm.....	62
Gambar 4.28 Ilustrasi Pengujian Sudut 75°.....	64
Gambar 4.29 Ilustrasi Pengujian gangguan pada marker 50%.....	66
Gambar 4.30 Grafik Nilai.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Berita acara penyerahan Aplikasi	78
Lampiran 2	Kuesioner pengenalan hardware komputer	79
Lampiran 3	Kode Program	80
Lampiran 4	Edukasi penggunaan aplikasi	81
Lampiran 5	Pembagian kuesioner	81
Lampiran 6	Pengujian aplikasi	82

