

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
IDENTITAS BUKU.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi.....	3
1.6 Sistem Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 <i>Augmented Reality</i>	6
2.1.1 <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Marker</i>	6
2.1.2 <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Markerless</i>	7
2.2 Wemos D1 R1.....	8
2.3 DHT 22	8
2.4 <i>Smartphone</i>	9
2.5 Android.....	9
2.6 Unity	9
2.7 Arduino IDE	10

2.8	Ruang Server.....	10
BAB III PERANCANGAN APLIKASI		11
3.1	Gambaran Umum Sistem.....	11
3.2	Sistematika Kerja Aplikasi ARTemp	11
3.3	Sistematika Perancangan Aplikasi.....	13
3.3.1	Model Ilustrasi	13
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	14
3.4	<i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	15
3.5	Tahapan Perancangan Sistem <i>Hardware</i>	17
3.5.1	Perancangan <i>Hardware</i>	18
3.6	Tahapan Perancangan Sistem <i>Software</i>	20
3.6.1	Perancangan <i>Software</i>	21
3.7	Skenario Pengujian	34
3.7.1	Pengujian Fungsionalitas	34
3.7.2	Pengujian Kesesuaian Suhu	34
3.7.3	Pengujian Pengaruh Jarak Kamera	34
3.7.4	Pengujian Pengaruh Intensitas Cahaya	34
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS.....		36
4.1	Pengujian Fungsionalitas	36
4.2	Pengujian Kesesuaian Suhu	38
4.3	Pengujian Pengaruh Jarak Kamera	41
4.4	Pengujian Pengaruh Intensitas Cahaya	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		44
5.1	Kesimpulan	44
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN A		48
LAMPIRAN B		50
LAMPIRAN C		51