

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 <i>Augmented Reality (AR)</i>	6
2.2 <i>Marker</i>	6
2.3 Unity 3D	7
2.4 Vuforia	8
2.5 Blender	9
2.6 Android	9
2.7 Microsoft Visual Studio	10
2.8 Adobe Photoshop.....	11
2.9 Penelitian Yang Relevan	12
BAB III PERENCANAAN APLIKASI	12
3.1 Deskripsi Proyek Akhir.....	13

3.2	<i>Flowchart</i>	13
3.3	Proses Pengerjaan Proyek Akhir Secara Keseluruhan	15
3.4	Pemodelan Visual Menggunakan <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	16
3.4.1	Identifikasi Use Case Diagram.....	16
3.4.2	Identifikasi <i>Activity</i> Diagram.....	17
3.4.3	Identifikasi <i>Sequence</i> Diagram.....	19
3.5	Metode Perancangan Sistem	20
3.5.1	Hardware	20
3.5.2	Software	21
3.6	Perancangan Pembuatan Objek 3D Pada Blender	21
3.7	Perancangan Pembuatan Marker Untuk Sistem Aplikasi	22
3.8	Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	24
3.8.1	Tampilan <i>Splash Screen</i>	24
3.8.2	Tampilan Menu Utama	25
3.8.3	Tampilan Menu Mulai	27
3.8.4	Tampilan Menu Denah	32
3.8.5	Tampilan Menu Profil.....	33
3.8.6	Tampilan Menu Tentang	34
3.8.7	Tampilan Menu Keluar	38
3.9	Hasil Akhir Perancangan.....	38
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM.....		39
4.1	Pengujian Black Box.....	39
4.1.1	Pengujian Pada Menu Utama	39
4.1.2	Pengujian Pada Menu Mulai	42
4.1.3	Pengujian Pada Menu Denah	46
4.1.4	Pengujian Pada Menu Profil.....	55
4.1.5	Pengujian Pada Menu Tentang	55
4.1.6	Pengujian Pada Menu Keluar	57
4.2	Pengujian Objek	58
4.2.1	Pengujian Pendeteksian Objek	58
4.2.2	Pengujian <i>Zoom</i>	59
4.2.3	Pengujian Rotasi.....	61
4.3	Pengujian <i>Marker</i>	63

4.4	Pengujian Subjektif Terhadap Pengguna	68
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....		77