

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Praktikum Fisika	6
2.1.1 Besaran Dan Satuan	6
2.1.2 Pengukuran Dan Alat Ukur.....	6
2.2 Dimensi	7
2.3 Augmented Reality.....	7
2.4 Android	8
2.5 Vuforia.....	9
2.6 Unity 3D	9
2.7 Aplikasi Serupa.....	10
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	11
3.1 Sistem Arsitektur.....	11
3.2 Gambaran Umum Sistem.....	11

3.2.1 Target Pengguna Aplikasi	12
3.2.2 Spesifikasi Target Perangkat	13
3.2.3 Diagram Alir Kerja Aplikasi	13
3.3 Kebutuhan Pengembangan Sistem	15
3.4. Perancangan Model Program	16
3.4.1 Use Case Diagram	16
3.4.2 Use Case Skenario	17
3.4.3 Activity Diagram	24
3.4.4 Sequence Diagram	31
3.5 Perancangan Aplikasi	38
3.5.1 Perancangan Antar Muka	38
3.5.2 Perancangan Level Tinggi	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	45
4.1. Implementasi Aplikasi	45
4.1.1 Implementasi Antar Muka Aplikasi	45
4.1.2 Implementasi Marker Aplikasi	50
4.1.3 Implementasi Objek 3D & 2D	50
4.1.4 Struktur Kode	51
4.2 Pengujian Aplikasi	53
4.2.1 Hasil Observasi Ahli	53
4.2.2 Hasil Pengujian Alpha	54
4.2.3 Metode Kalibrasi pada Hasil Pengukuran	68
4.2.4 Hasil Pengujian Fungsionalitas	73
.....	76
4.2.5 Hasil Pengujian Beta	76
4.3 Hasil Diskusi Pengujian	80
4.3.1 Pengujian Alpha dan Fungsionalitas	80
4.3.2 Pengujian Beta	81
BAB V Kesimpulan dan Saran	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	83
DAFTAR REFERENSI	84
LAMPIRAN	86