

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.2.1 <i>Augmented Reality</i> (AR).....	4
2.2.2 <i>Metode Marker</i>	5
2.2.3 <i>Android</i>	5
2.2.4 <i>Unity</i>	5
2.2.5 <i>Vuforia SDK</i>	6
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Metodologi Pengerjaan	7
3.1.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	7
3.1.2 <i>Design</i> (Desain atau Rancangan).....	8
3.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	10
3.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	11
3.1.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	15
3.1.6 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	15
BAB 4 PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI.....	16
4.1 Implementasi	16
4.1.1 <i>Marker</i>	16
4.1.2 Tampilan menu utama	19
4.1.3 Tampilan AR kamera	19

4.1.4	Implementasi <i>rotate</i> terhadap objek 3D	20
4.1.5	Implementasi <i>zoom in</i> dan <i>zoom out</i> terhadap objek 3D.....	21
4.1.6	Implementasi fitur <i>slice</i> terhadap objek 3D.....	22
4.2	Pengujian.....	22
4.2.1	Pengujian Alpha	22
4.2.2	Pengujian Beta.....	23
4.2.3	Kesimpulan pengujian	28
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
5.1	KESIMPULAN	29
5.2	SARAN	29
	DAFTAR PUSTAKA	30
	LAMPIRAN.....	31