

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
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	6
2.2.1 Augmented Reality (AR).....	6
2.2.2 Unity 3D.....	6
2.2.3 Vuforia SDK.....	6
2.2.4 Blender.....	7
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Metodologi Pengerjaan	8
3.1.1 Konsep (<i>concept</i>)	8
3.1.2 Perancangan (<i>design</i>).....	9
3.1.3 Pengumpulan Bahan (<i>material collecting</i>).....	15
3.1.4 Pembuatan (<i>assembly</i>).....	18
3.1.5 Pengujian (<i>testing</i>)	26
3.1.6 Distribusi (<i>distribution</i>).....	26
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	28
4.1 Implementasi.....	28
4.2 Pengujian.....	30
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	30

4.2.2	Pengujian Efektivitas Aplikasi.....	64
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		75
5.1	KESIMPULAN.....	75
5.2	SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN		78