

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	3
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	3
2.2.1 Augmented Reality	3
2.2.2 Unity	4
2.2.3 Vuforia.....	5
2.2.4 Blender	5
2.2.5 Photoshop	6
2.2.6 Marker	7
2.2.7 Bangun Ruang	7
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Metodologi Pengerjaan	8
3.1.1 Requirement	8
3.1.2 Analysis	9
3.1.3 Design.....	10
3.1.4 Implementation.....	10
3.1.5 Testing	12
3.1.6 Maintenance	12
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	13
4.1 Implementasi Antarmuka dan Sistem	13
4.1.1 Objek 3D	13

4.1.2	Kartu Marker	13
4.1.3	Menu Utama	14
4.1.4	Quiz	15
4.1.5	Materi Bangun Ruang	16
4.1.6	Tutorial	17
4.1.7	<i>Credit</i>	17
4.1.8	AR Kamera	18
4.1.9	Hasil Implementasi	22
4.2	Pengujian Aplikasi	27
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	27
4.2.2	Pengujian Usabilitas	29
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	31
5.1	Kesimpulan	31
5.2	Saran	31
	DAFTAR PUSTAKA	32
	LAMPIRAN	33