

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL	2
DAFTAR ISTILAH	3
DAFTAR SINGKATAN	5
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Tujuan dan Manfaat	7
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Metodologi.....	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II DASAR TEORI	11
2.1 Teknik Kendaraan Ringan	11
2.1.1 Siklus Motor Bensin 2 Langkah.....	11
2.1.2 Siklus Motor Bensin 4 Langkah.....	12
2.1.3 <i>Jacking, Blocking, & Lifting</i>	13
2.2 <i>Augmented Reality</i>	14
2.2.1 <i>Augmented Reality</i> berbasis <i>Marker</i>	15
2.2.2 <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Markerless</i>	15
2.3 Blender.....	15
2.4 Unity	16
2.5 Vuforia.....	16
2.6 Pengujian	17

2.7	Evaluasi.....	18
2.8	Penelitian Serupa	19
BAB III ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM		21
3.1	Sistem Arsitektur	21
3.2	Gambaran Umum Aplikasi	22
3.2.1	Deskripsi Proyek Akhir.....	22
3.2.2	Target Pengguna Aplikasi	22
3.2.3	Spesifikasi Target Perangkat dan Kebutuhan Sistem	23
3.3	Perancangan Sistem	24
3.3.1	<i>Flowchart</i>	24
3.3.2	<i>Sitemap</i>	26
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	27
3.4	Perancangan Aplikasi	32
3.4.1	Perancangan Antarmuka.....	32
3.5	Tahap Pembuatan Sistem dan Aplikasi	38
3.5.1	Pembuatan <i>User Interface</i>	38
3.5.2	Pembuatan Model 3D	39
3.5.3	Pembuatan <i>License</i> dan <i>Marker</i>	40
3.5.4	Pembuatan Aplikasi.....	40
BAB IV Pengujian Aplikasi dan Analisa Sistem		42
4.1	Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	42
4.2	Pengimplementasian Antarmuka Aplikasi.....	45
4.3	Pengujian <i>Marker Recognition Delay</i> dengan Perangkat Android.....	51
4.4	Pengujian UAT (User Acceptance Test).....	52
4.4.1	Analisis Aspek Kebutuhan.....	53
4.4.2	Analisis Aspek Manfaat	55
4.4.3	Analisis Rata-rata Persentase Kelayakan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		1