

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT.....	V
UCAPAN TERIMA KASIH	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	3
1.3. TUJUAN DAN MANFAAT	3
1.4. BATASAN MASALAH	3
1.5. METODE PENELITIAN	4
1.6. SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. <i>AUGMENTED REALITY</i>	6
2.1.1. <i>Augmented Reality Berbasis Marker</i>	6
2.1.2. <i>Augmented Reality Berbasis Markerless</i>	6
2.2. <i>UNITY</i>	7
2.3. <i>BLENDER</i>	7
2.4. <i>VUFORIA</i>	8
2.5. <i>FURNITURE</i>	8
BAB III PERANCANGAN ALAT DAN SISTEM	10
3.1. GAMBARAN UMUM SISTEM.....	10

3.2.	PLATFORM APLIKASI.....	10
3.2.1	Laptop.....	11
3.2.2	Smartphone.....	11
3.2.3	Augmented Reality Tool.....	11
3.3.	ALUR PERANCANGAN	12
3.3.1	Usecase Diagram.....	14
3.3.2	Perancangan Objek 3D Augmented Reality.....	15
3.3.3	Pembuatan Marker dan Lisensi Vuforia.....	18
3.3.4	Perancangan Aplikasi Augmented Reality.....	18
3.4.	HASIL AKHIR PERANCANGAN	21
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		23
4.1.	PENGUJIAN SISTEM	23
4.2.	PENGUJIAN FUNGSIONALITAS	23
4.2.1	Pengujian Menu Awal (<i>Home</i>).....	23
4.2.2	Pengujian Menu <i>List</i> Produk	24
4.2.3	Pengujian Menu <i>Scan</i> AR.....	25
4.2.4	Pengujian Menu Tentang.....	25
4.3.	PENGUJIAN PENGARUH JARAK	26
4.4.	PENGUJIAN PENGARUH SUDUT.....	27
4.5.	PENGUJIAN PENGARUH INTENSITAS CAHAYA	28
4.6.	PENGUJIAN DELAY	30
4.7.	PENGUJIAN <i>MEAN OPINION SCORE</i> (MOS)	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		35
5.1.	KESIMPULAN.....	35
5.2.	SARAN.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....		37
LAMPIRAN A.....		40
LAMPIRAN B.....		42
LAMPIRAN C.....		44

LAMPIRAN D.....	48
LAMPIRAN E.....	51