

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 <i>Internet of Things Augmented Reality (IoTAR)</i>	6
2.2.2 <i>Internet of Things (IoT)</i>	7
2.2.3 <i>Augmented Reality (AR)</i>	7
2.2.4 <i>Marker</i>	8
2.2.5 Unity 3D.....	9
2.2.6 Vuforia.....	11
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	12
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk).....	12
3.2 Identifikasi Kebutuhan Sistem (atau Produk)	13
3.3 Perancangan Sistem.....	14
3.3.1 Gambaran Sistem Usulan	14
3.3.2 Blok Diagram Sistem Usulan	14
3.3.3 <i>Flowchart</i> Sistem Usulan.....	16
3.3.4 Metode Sistem	16

3.3.5	Mockup Aplikasi	17
3.4	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	18
3.4.1	Perangkat Keras	18
3.4.2	Perangkat Lunak.....	19
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	21
4.1	Implementasi	21
4.1.1	Registrasi Akun Unity 3D dan Vuforia	21
4.1.2	Register Akun Vuforia.....	22
4.1.3	Instalasi Unity3D dan Vuforia Engine	22
4.1.4	Membuat <i>Database Marker</i>	23
4.1.5	Membuat Project Unity3D, Import Vuforia Engine, Konfigurasi <i>Licensi Target Marker</i>	24
4.1.6	Pembuatan UI 3D Objek Augmented Reality	24
4.1.7	Pembuatan UX dari <i>Augmented Reality</i> terhadap 3 <i>Marker</i>	28
4.2	Pengujian	34
4.2.1	Pengujian <i>Marker Augmented Reality</i>	34
4.2.2	Pengujian <i>Control Button AR</i> pada Desktop.....	46
4.2.3	Pengujian pada <i>Android App Smartphone</i>	53
4.2.4	Kuesioner Kepuasan Smarthome IoTAR : Modul Aplikasi Android	61
BAB 5	KESIMPULAN	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA.....	67
	LAMPIRAN.....	69