

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Sistem Regulasi.....	6
2.1.1 Sistem Saraf.....	6
2.1.2 Sistem Hormon .....	6
2.1.3 Sistem Indra .....	6
2.2 <i>Augmented Reality (AR)</i> .....	6
2.2.1 Macam-macam Metode <i>Augmented Reality</i> .....	6
2.3 Unity .....	9
2.4 Blender.....	10
2.5 Vuforia .....	10
2.6 Aplikasi Serupa.....	11
<b>BAB III PERANCANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY</b> .....	<b>12</b>
3.1 Desain Sistem.....	12
3.1.1 Diagram Blok .....	12
3.1.2 Desain Objek Keluaran.....	13

3.1.3	<i>Sitemap</i> Aplikasi AR .....	14
3.1.4	<i>Activity Diagram</i> .....	15
3.1.5	<i>Sequence Diagram</i> .....	17
3.2	Desain Aplikasi.....	19
3.2.1	Desain Target Marker.....	23
3.3	Tahapan Perancangan Sistem .....	26
3.3.1	Persiapan Perangkat Lunak .....	26
3.3.2	Spesifikasi Perangkat Android .....	27
3.3.3	Pembuatan Lisensi Vuforia .....	27
3.3.4	Import SDK dan JDK .....	28
3.4	Implementasi Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	29
3.4.1	Pembuatan Scene.....	29
<b>BAB IV SIMULASI DAN ANALISIS .....</b>		<b>33</b>
4.1	Pengujian Fungsional Aplikasi .....	33
4.1.1	Pengujian Pada <i>Main Menu</i> .....	33
4.1.2	Pengujian Pada Menu Gambar 3D .....	34
4.1.3	Pengujian Pada Sub Menu Marker .....	34
4.1.4	Pengujian Pada Sub Menu Markerless .....	35
4.1.5	Pengujian Pada Menu Materi .....	35
4.1.6	Pengujian Pada Sub Menu Kuis .....	36
4.1.7	Pengujian Pada Sub Menu Markerless .....	36
4.2	Pengujian Target Marker .....	37
4.2.1	Pengujian Terhadap Target.....	37
4.2.2	Pengujian Terhadap Jarak.....	38
4.2.3	Pengujian Terhadap Sudut.....	43
4.2.4	Pengujian Intensitas Cahaya.....	44
4.2.5	Pengujian Delay.....	46
4.3	Pengujian Subjectif Mean Opinion Score (MOS) .....	50
4.3.1	Aspek Tampilan Aplikasi AR.....	51
4.3.2	Aspek Fungsi Aplikasi AR .....	51
4.3.3	Aspek Manfaat Aplikasi AR.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>53</b>
5.1	Kesimpulan .....	53

5.2	Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>1</b>