

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 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	4
2.2.4 Blender	4
2.2.5 <i>Black Box Testing</i>	4
2.2.6 Android	5
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	6
3.1 Metodologi Pengerjaan	6
3.1.1 Concept	6
3.1.2 Design	7
3.1.3 Material Collecting	9
3.1.4 Assembly	9
3.1.5 Testing	12

3.1.6 Distribution	12
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	13
4.1 Implementasi	13
4.1.1 Concept	13
4.1.2 Design	13
4.2 Pengujian	20
4.2.1 Pengujian Blackbox	20
4.2.2 Pengujian User Acceptance Test (UAT)	24
BAB 5 KESIMPULAN	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27