

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
PERNYATAAN ORISINALITAS	4
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	7
<i>ABSTRACT</i>	8
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	12
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan dan Manfaat	14
1.4 Batasan Masalah	14
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Penelitian Terdahulu	15
2.2 Dasar Teori	16
2.2.1 <i>Augmented Reality (AR)</i>	16
2.2.2 <i>Unity</i>	16
2.2.3 <i>Stardust SDK</i>	17
2.2.4 <i>ARCore</i>	18
2.2.5 <i>Smartphone</i>	18
2.2.6 <i>Gedung Kampus Institut Teknologi Telkom Surabaya</i>	18
2.2.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
BAB 3 METODOLOGI	20
3.1 Metode yang Digunakan	20
3.1.1 <i>Tahapan Throwaway Prototype</i>	20
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	21
3.2.1 <i>Implementasi Perangkat Keras</i>	21
3.2.2 <i>Implementasi Perangkat Lunak</i>	22
3.3 Prosedur Penelitian	22
3.3.1 <i>Analisis Permasalahan</i>	22

3.3.2	<i>Deskripsi Umum Sistem</i>	23
3.3.3	<i>Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	23
3.3.4	<i>Use Case Diagram</i>	25
3.3.5	<i>Class Diagram</i>	27
3.3.6	<i>Conceptual ER Model</i>	28
3.3.7	<i>Logical ER Model</i>	28
3.3.8	<i>Physical ER Model</i>	29
3.3.9	<i>Robustness Diagram</i>	29
3.3.10	<i>Sequence Diagram</i>	30
3.3.11	<i>Activity Diagram</i>	30
3.3.12	<i>Data Mapping</i>	32
3.3.13	<i>Desain Interface</i>	32
3.4	Jadwal Pelaksanaan	35
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Hasil Implementasi	36
4.1.1	<i>User Interface Testing</i>	36
4.1.2	<i>Test Plan</i>	36
4.1.3	<i>Prototype 1</i>	39
4.1.4	<i>Prototype 2</i>	41
4.1.5	<i>Prototype 3</i>	43
4.1.6	<i>Implementasi Sistem</i>	46
4.2	Pengujian Penerapan Metode SUS	49
4.3	Pembahasan	50
4.3.1	<i>Evaluasi Pengujian</i>	50
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN		54
BIODATA PENULIS		55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unity.....	16
Gambar 2.2 Stardust SDK.....	17
Gambar 2.3 ARCore	18
Gambar 2.4 Menghitung Rumus SUS (System Usability System).....	19
Gambar 3.1 Throwaway Prototype	20
Gambar 3.2 Deskripsi Umum	23
Gambar 3.3 Use Case Diagram User	26
Gambar 3.4 Use Case Diagram Admin.....	27
Gambar 3.5 Class Diagram	27
Gambar 3.6 Conceptual ER Model.....	28
Gambar 3.7 Logical ER Model.....	28
Gambar 3.8 Physical ER Model.....	29
Gambar 3.9 Robustness Diagram Navigasi	29
Gambar 3.10 Sequence Diagram	30
Gambar 3.11 Activity Diagram Login.....	31
Gambar 3.12 Activity Diagram Pemilihan Ruangan	31
Gambar 3.13 Data Mapping.....	32
Gambar 3.14 Data Mapping in Editor.....	32
Gambar 3.15 Loading Screen	33
Gambar 3.16 Halaman Menu	33
Gambar 3.17 Halaman Pemilihan Lantai.....	34
Gambar 3.18 Halaman Navigasi	34
Gambar 3.19 Notifikasi Lokasi Tercapai.....	34
Gambar 4.1 Prototype 1 Loading Screen.....	39
Gambar 4.2 Prototype 1 Menu.....	40
Gambar 4.3 Prototype 1 Garis Navigasi	40
Gambar 4.4 Prototype 2 Loading Screen.....	41
Gambar 4.5 Prototype 2 Menu Lantai.....	41
Gambar 4.6 Prototype 2 Menu Ruangan.....	42
Gambar 4.7 Prototype 2 Garis Navigasi	43
Gambar 4.8 Prototype 3 Loading Screen.....	43
Gambar 4.9 Prototype 3 Menu.....	44
Gambar 4.10 Prototype 3 Menu Pemilihan Lantai	45
Gambar 4.11 Prototype 3 Menu Pemilihan Ruangan	45
Gambar 4.12 Prototype 3 Tampilan Navigasi.....	46
Gambar 4.13 Implementasi Prototype Loading Screen	47
Gambar 4.14 Implementasi Prototype Menu	47
Gambar 4.15 Implementasi Prototype Menu Ruangan.....	48
Gambar 4.16 Implementasi Prototype Tampilan Navigasi.....	48
Gambar 4.17 Hasil Pengujian SUS	50
Gambar 4.18 SUS Score	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat keras	21
Tabel 3.2 Perangkat lunak	22
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Fungsional	24
Tabel 3.4 Tabel Kebutuhan Non-Fungsional.....	24
Tabel 3.5 Jadwal Pelaksanaan	35
Tabel 4.1 Tabel User Interface Testing	36
Tabel 4.2 Test Plan Login.....	37
Tabel 4.3 Test Plan Navigasi	38
Tabel 4.4 Pertanyaan Metode SUS	49