

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Augmented Reality (AR)</i>	4
2.2 <i>Adobe Aero</i>	4
2.3 <i>Unity 3D</i>	5
2.4 <i>Geospatial Creator</i>	5
2.5 <i>Blender</i>	5
2.6 <i>Android</i>	6
2.7 Aplikasi Serupa.....	6
2.7.1 <i>Ikea place</i>	6
2.7.2 <i>Pokemon Go</i>	6
2.8 Perbandingan Fitur.....	7
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	8
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	8
3.1.1 Proses Menggali Informasi	8
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna	8
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	9

3.2 Perancangan Aplikasi	9
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	9
3.2.2 Use Case Diagram	10
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	10
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	12
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	13
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	13
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	14
4.1 Implementasi Aplikasi	14
4.1.1 Struktur Kode Project	16
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	16
4.1.3 Hasil Implementasi	17
4.2 Pengujian Aplikasi	17
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas	17
4.2.2 Pengujian ke Pengguna	24
4.2.3 Diskusi Hasil Pengujian	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN 1: DOKUMENTASI KEGIATAN	28
LAMPIRAN 2: LAMPIRAN HASIL KUISIONER	30
LAMPIRAN 3: LAMPIRAN HASIL KUISIONER	33