

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Augmented Reality	5
2.1.1 Pengertian	5
2.1.2 Teknologi Tampilan	6
2.1.3 Sistem Pelacakan (Tracking)	7
2.2 Perangkat dan Program yang Dibutuhkan	7
2.2.1 Sistem Secara Umum	7
2.2.2 Prinsip Kerja Augmented Reality	8
2.2.3 Pattern / Marker	11
2.2.4 Camera Callibration	12
2.2.5 Flash Player	13

2.2.6 Single Marker AR	13
2.2.7 Multi Marker AR	13
2.3 FLARToolkit	13
2.4 Adobe Flex	15
2.3 Papervision 3D	15
BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI SISTEM	
3.1 Bentuk Keluaran dan Flowchart	16
3.2 Topologi Perancangan	17
3.3 Tahap Persiapan Perangkat	18
3.3.1 Persiapan Perangkat Keras	18
3.3.2 Persiapan Perangkat Lunak	20
3.3.3 Proses Instalasi Perangkat Lunak	21
3.3.4 Library FLAARToolkit.....	23
3.3.5 File – File Penting	23
3.4 Proses Perancangan Program	24
3.5 Skenario implementasi	27
3.3.1 Single Marker	27
3.3.2 Multi Marker	28
3.6 Pengujian Kinerja	29
BAB IV PENGUJIAN SISTEM DAN ANALISIS	
4.1 Skenario 1 : Single Marker	31
4.1.1 Pengukuran Jarak Minimal - Maksimal	32
4.1.2 Pengukuran Sudut Deteksi	36
4.2 Skenario 2 : MOS	37
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	