

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematis Penulisan	4
1.7. Jadwal Kegiatan	5
2. DASAR TEORI	6
2.1. <i>Augmented Reality</i>	6
2.1.1. <i>Marker Based Augmented Reality</i>	6
2.1.2. <i>Markerless Based Augmented Reality</i>	7
2.2. ARToolKit	8
2.2.1. <i>Marker pada Library ARToolKit</i>	8
2.2.2. <i>Deteksi Marker pada Library ARToolKit</i>	10
2.3. Deteksi Tepi	11
2.4. Deteksi Garis	12
2.5. RANSAC (<i>Random Sample Consensus</i>)	13
2.6. Metode Martin Hirzer	14

2.7.1.	Deteksi Garis Berbasis Tepi.....	15
2.7.2.	Menyatukan Segmen Garis	17
2.7.3.	Deteksi Titik Sudut	20
2.7.5.	Pembentukan <i>Quadrangle</i>	22
2.7.	Pengujian Sistem	23
3.	METODE DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1.	Sistem Aplikasi Buku Pengenalan Binatang untuk Anak Usia Dini25	
3.1.1.	Rancangan Umum Sistem.....	25
3.1.2.	Rancangan <i>Marker</i>	27
3.1.3.	Rancangan Objek 3D	28
3.1.4.	Rancangan Objek Suara	29
3.1.5.	Rancangan Antarmuka.....	30
3.1.6.	Rancangan Buku	30
3.2.	Deteksi <i>Marker</i> menggunakan Metode Martin Hirzer	34
4.	PENGUJIAN DAN ANALISIS	39
4.1.	Pengujian Sistem	39
4.1.1.	Pengujian Sistem Aplikasi Buku Pengenalan Binatang untuk Anak Usia Dini.....	39
4.1.1.1.	Pengujian Alpha	39
4.1.1.2.	Pengujian Beta.....	44
4.1.2.	Pengujian Performa Deteksi <i>Marker</i> pada <i>Library</i> ARToolKit dan Deteksi <i>Marker</i> Menggunakan Metode Martin Hirzer.....	47
4.2.	Analisis Hasil Pengujian.....	51
4.2.1.	Analisis Aplikasi Buku Pengenalan Binatang untuk Anak Usia Dini	52
4.2.2.	Analisis Performa Deteksi <i>Marker</i> pada <i>Library</i> ARToolKit dan Deteksi <i>Marker</i> Menggunakan Metode Martin Hirzer.....	52
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1.	Kesimpulan.....	54
5.2.	Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA	55

LAMPIRAN.....	56
---------------	----