

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | i |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS..... | v |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | xi |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xvii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 2 |
| 1.4 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| BAB 2 KAJIAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2.1 Penelitian Terkait | 5 |
| 2.2 <i>Augmented Reality</i> | 8 |
| 2.3 Blender | 8 |
| 2.4 Vuforia SDK..... | 8 |
| 2.5 Unity 3D | 9 |
| 2.6 <i>Marker</i> | 9 |
| 2.7 <i>Marker Based Tracking</i> | 10 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN..... | 13 |
| 3.1 Identifikasi Masalah | 14 |
| 3.2 Tinjauan Pustaka | 15 |
| 3.3 Analisis Kebutuhan Sistem | 15 |
| 3.4 Perancangan Sistem..... | 17 |
| 3.5 Implementasi | 19 |
| 3.6 Pengujian | 20 |
| BAB 4 IMPLEMENTASI..... | 23 |
| 4.1 Pembuatan 3D Objek..... | 23 |

| | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|----|
| 4.2 | Implementasi Aplikasi | 25 |
| 4.2.1 | Implementasi Program..... | 32 |
| 4.3 | Implementasi Website Admin | 40 |
| BAB 5 PENGUJIAN | | 45 |
| 5.1 | Uji Perangkat | 45 |
| 5.2 | Uji <i>Marker</i> | 48 |
| 5.3 | Uji Sistem | 53 |
| 5.4 | <i>User Experience Testing</i> | 58 |
| BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN | | 63 |
| 6.1 | Kesimpulan | 63 |
| 6.2 | Saran | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 65 |
| LAMPIRAN | | 67 |
| A. | KUISIONER IDENTIFIKASI MASALAH | 67 |
| B. | KUISIONER KEBUTUHAN SISTEM | 68 |
| C. | ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM | 69 |
| D. | HASIL PENGUJIAN..... | 72 |
| E. | HASIL IMPLEMENTASI APLIKASI | 75 |