

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 Augmented Reality.....	7
2.1.2 Metode dalam Augmented Reality.....	7
2.1.3 Vuforia SDK.....	8
2.1.4 Unity 3D.....	8
2.1.5 Android.....	8
2.1.6 Sketch Up	9
2.1.7 Virtual Reality	9
2.2 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Studi Literatur.....	13
3.2 Penentuan Fitur.....	13
3.3 Desain Antar Muka Pengguna.....	16

3.4	Pembuatan 3D Model.....	18
3.5	Implementasi Kode.....	19
3.6	Uji Coba dan Evaluasi.....	20
BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM		21
4.1	Implementasi 3D Model.....	21
4.2	Implementasi Antar Muka Pengguna	22
4.2.1	Tampilan Splashscreen.....	22
4.2.2	Tampilan Menu Utama	22
4.2.3	Tampilan Fitur Introduction	23
4.2.4	Tampilan Fitur Lihat Rumah	24
4.2.5	Tampilan Fitur Jelajah Rumah.....	25
4.2.6	Tampilan Fitur Tentang Aplikasi.....	25
4.3	Implementasi Program	26
BAB 5 UJI COBA DAN EVALUASI.....		35
5.1	Uji Instalasi.....	35
5.2	Uji Fungsionalitas.....	39
5.3	Uji Pengalaman Pengguna.....	43
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		51
6.1	Kesimpulan.....	51
6.2	Saran.....	51
LAMPIRAN.....		54