

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Orisinalitas	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II DASAR TEORI

2.1 Augmented Reality	5
2.2 Panel Informasi	6
2.3 SketchUp 2015	7

2.4 Android	8
2.5 Unity	8
2.6 Vuforia	9
BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	
3.1 Gambaran Umum Sistem	10
3.1.1 Deskripsi Sistem	10
3.1.2 Pembuatan Model 3D dan Marker	11
3.1.3 Perancangan Software dan Pengujian	12
3.2 Persiapan Perangkat	13
3.2.1 Persiapan Perangkat Lunak	13
3.2.2 Persiapan Perangkat Keras	13
3.3 Perancangan Sistem	14
3.3.1 Use Case Diagram	14
3.3.2 Activity Diagram	15
3.3.3 Sequence Diagram	16
3.4 Perancangan Aplikasi	18
3.4.1 Pembuatan Model 3D	18
3.4.2 Pembuatan Lisensi dan Marker Vuforia	20
3.4.3 Pembuatan Rancangan GUI dan Sprite	21
3.4.4 Pembuatan Project pada Unity	22
3.4.5 Hasil Akhir Perancangan	25
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM	
4.1 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	29

4.2 Pengujian Penggunaan Aplikasi pada User	33
4.2.1 Marker Recognition Delay Menurut Spesifikasi Smartphone	33
4.2.2 Marker Recognition Delay Menurut Sudut Pengambilan Marker	35
4.2.3 Pengujian Jarak Optimal Pembacaan Marker	36
4.2.4 Pengukuran Parameter Penyampaian Informasi pada Aplikasi	39
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
Daftar Pustaka	xiii
 Lampiran :	
Lampiran A Source Code untuk Unity	
Lampiran B Layout Marker dan Panel Informasi	
Lampiran C Kuesioner	