

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 <i>Augmented Reality (AR)</i>	6
2.2 <i>Marker</i>	6
2.3 <i>Vuforia</i>	7
2.4 <i>Unity3D</i>	7
2.5 <i>Android</i>	8
2.6 <i>Blender</i>	8
2.7 <i>Art Applications</i>	8
2.7.1 <i>Adobe Illustrator</i>	8
2.7.2 <i>CorelDraw</i>	9
2.8 <i>Modulasi Digital</i>	9
2.8.1 <i>Amplitude Shift Keying (ASK)</i>	10

2.8.2	<i>Frequency Shift Keying (FSK)</i>	11
2.8.3	<i>Binary Phase Shift Keying (BPSK)</i>	12
BAB III PERANCANGAN APLIKASI <i>AUGMENTED REALITY</i>		14
3.1	Deskripsi Proyek Akhir	14
3.2	Proses Pengerjaan Proyek Akhir.....	14
3.3	Pemodelan Sistem.....	18
3.3.1	Desain Objek keluaran	18
3.3.2	Desain <i>Marker</i>	21
3.4	Perancangan Sistem	23
3.4.1	<i>Sitemap</i> Aplikasi	23
3.4.2	<i>Activity Diagram</i>	24
3.4.3	<i>Sequence Diagram</i>	25
3.5	Tahap-Tahap Perancangan Sistem.....	28
3.5.1	Persiapan Perangkat Lunak	28
3.5.2	Spesifikasi Perangkat Android	29
3.5.3	Pembuatan Lisensi Vuforia.....	29
3.5.4	Import SDK dan JDK.....	30
3.6	Pembuatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	31
3.6.1	Pembuatan Scene.....	31
3.6.2	Pembuatan Main Menu	31
BAB IV ANALISIS SIMULASI PERENCANAAN		33
4.1	Pengujian Fungsional Aplikasi	33
4.1.1	Pengujian pada Main Menu	33
4.1.2	Pengujian pada <i>Menu Play</i>	33
4.1.3	Pengujian pada <i>Menu How To Play</i>	35
4.1.4	Pengujian pada <i>Menu About</i>	35
4.1.5	Pengujian pada <i>Menu Exit</i>	36
4.2	Pengujian <i>Marker</i>	36
4.2.1	Pengujian terhadap Jarak	36
4.2.2	Pengujian terhadap Sudut.....	36
4.2.3	Pengujian terhadap Permukaan Tertutup.....	37
4.2.4	Pengujian terhadap Intensitas Cahaya.....	38
4.2.5	Pengujian Delay.....	39

4.3	Pengujian Subjectif Mean Opinion Score (MOS)	41
4.3.1	Aspek Tampilan Aplikasi AR	41
4.3.2	Aspek Fungsi Aplikasi AR	42
4.3.3	Aspek Manfaat Aplikasi AR.....	43
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN		1
LAMPIRAN A	SCRIPT.....	1
LAMPIRAN B	GRAFIK HASIL PERHITUNGAN MOS	6
1.	Grafik Hasil MOS Tampilan Aplikasi AR	6
2.	Grafik Hasil MOS Fungsi Aplikasi AR.....	7
3.	Grafik Hasil MOS Manfaat Aplikasi AR	8
4.	Kuesioner Dosen.....	1