

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Solusi – solusi yang telah ada sebelumnya	3
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	5
2.2.1 Community Helper	5
2.2.2 Augmented Reality	6
2.2.3 Aplikasi Android	6
2.2.4 Perangkat Lunak yang digunakan	6
2.2.5 User Acceptance Test (UAT)	7
2.2.6 Flowchart.....	8
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	9
3.1 Metodologi Pengerjaan	9
3.1.1 Requirment Analysis	9
3.1.2 Analysis	10
3.1.3 Design.....	12
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	17
4.1 Implementasi	17
4.1.1 Menggunakan <i>User Interface Yang Friendly</i>	17
4.1.2 Marker Berupa Buku	17
4.1.3 Marker	17
4.1.4 Video	19

4.1.5	Objek 3D	20
4.1.6	Quis	21
4.1.7	Hasil Implementasi.....	22
4.2	Pengujian.....	27
4.3	Penyebaran Aplikasi.....	30
4.4	Survei Pengguna	31
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1	KESIMPULAN	34
5.2	SARAN	34
	Daftar Pustaka.....	38
	Lampiran	40