

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
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	6
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	6
2.2.2 Unity	7
2.2.3 Blender	7
2.2.4 CorelDraw	8
2.2.5 Vuforia.....	9
2.2.6 Android.....	10
2.2.7 Visual Studio	11
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	12
3.1 Metodologi Pengerjaan	12
3.1.1 Concept.....	12
3.1.2 Design.....	14
3.1.3 Material Collection.....	18
3.1.4 <i>Assembly</i>	21
3.1.5 Testing	21
3.1.6 Distribution.....	22
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	23
4.1 Implementasi	23
4.1.1 Implementasi Perancangan.....	23

4.1.1	Implementasi Tahap Pembuatan	25
4.2	Pengujian.....	40
4.2.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	40
4.2.2	Pengujian <i>User Experience Quistionnaire</i>	44
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1	KESIMPULAN	49
5.2	SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52