

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota .....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Augmented Reality.....	5
2.2 Unity .....	5
2.3 Vuforia .....	6
2.4 Android.....	6
2.5 LAS.....	7
2.6 Simulasi .....	7
2.7 C#.....	7
2.8 Aplikasi Serupa .....	7
2.8.1 AugmentedArc .....	8
2.8.2 Soldamatic.....	8
2.8.3 Perbandingan Fitur.....	8
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>9</b>

3.1	Analisis Kebutuhan Pengguna .....	9
3.1.1	Proses Menggali Informasi.....	9
3.1.2	Karakteristik Target Pengguna.....	9
3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan.....	10
3.2	Perancangan Aplikasi .....	11
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi .....	11
3.2.2	Use Case Diagram .....	11
3.2.3	Perancangan Alat Simulasi.....	13
3.2.4	Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	14
3.2.5	Perancangan Basis Data.....	15
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	16
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	16
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>18</b>
4.1	Implementasi Aplikasi .....	18
4.1.1	Struktur Kode Project.....	18
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan .....	19
4.1.3	Hasil Implementasi.....	20
4.2	Pengujian Aplikasi .....	20
4.2.1	Pengujian Kualitas Marker .....	20
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas .....	20
4.2.3	Pengujian ke Pengguna .....	29
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	30
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>32</b>
5.1	Kesimpulan .....	32
5.2	Saran.....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>33</b>
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN.....</b>		<b>34</b>
<b>LAMPIRAN B: PERTANYAAN WAWANCARA.....</b>		<b>36</b>
<b>LAMPIRAN C: PERHITUNGAN USABILITY TEST .....</b>		<b>37</b>