

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Pengerjaan.....	3
1.5.1 Requirement Analysis.....	3
1.5.2 Analysis.....	3
1.5.3 Design.....	3
1.5.4 Implementation.....	4
1.5.5 Testing.....	4
1.5.6 Deployment.....	4
1.6 Jadwal Pengerjaan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Solusi Yang Sudah Ada.....	6
2.2 Augmented Reality.....	6
2.2.1 Perkembangan AR.....	7
2.3 Jenis-jenis AR.....	8
2.3.1 Marker Based Augmented Reality.....	8
2.3.2 Markerless Augmented Reality.....	9

2.3.3 Projection Based Augmented Reality	9
2.3.4 Superimposition Based Augmented Reality	9
2.4 Unity	9
2.4.1 Fitur-fitur Unity 3D.....	10
2.5 Software Adobe XD	11
2.6 Software Visual Studio.....	12
2.7 Software Sketchfab.....	12
2.8 Vuforia	13
2.9 Blender	15
2.10 Makanan Khas Indonesia.....	16
2.10.1 Sejarah Makanan Indonesia	16
2.10.2 Teori Makanan.....	16
2.10.3 Definisi Makanan Indonesia	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Kebutuhan Perangkat	24
3.2 Perancangan Design	24
3.2.1 Use Case.....	24
3.2.2 Flowchart	27
3.3 Perancangan Design 3D.....	30
3.4 Audio.....	30
3.4 MockUp Aplikasi.....	32
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	36
4.1 Implementasi Antarmuka Sistem.....	36
4.2 Pengujian	45
4.2.1 Pengujian Black Box.....	46
4.2.2 Hasil Kuesioner User	56
BAB 5 KESIMPULAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA.....60