

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latarbelakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	2
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Augmented Reality (AR)	4
2.1.1 Pengertian	4
2.1.2 Teknologi Tampilan	4
2.1.2.1 Head-Mounted Display	4
2.1.2.2 Virtual Retina Display.....	5
2.1.2.3 Tampilan Berbasis Layar	5

2.1.3 Prinsip Kerja sistem AR.....	5
2.2 Pattern/Marker	8
2.3 Adobe Flex	9
2.4 FLARManager	9
2.5 Papervision3D (PV3D)	11
2.6 Flashplayer	12
2.7 Autodesk 3D MAX	12
2.8 Processor	12
2.9 Motherboard	13
2.10 Memori	13
2.11 Heatsink	14
2.12 Thermal Paste	14
2.13 Hardisk	15
2.14 Drive Optis	15
2.15 Casing dan Power Supply	15

BAB III PERENCANAAN SISTEM

3.1 Flowchart Pengerjaan	16
3.2 Flowchart program	17
3.3 Tahap Persiapan Perangkat.....	18
3.2.1 Persiapan Hardware	18
3.2.1.1 Laptop	18
3.2.1.2 Kamera.....	19
3.2.1.3 Marker.....	19
3.2.1.4 Majalah.....	19
3.2.2 Persiapan Software.....	20
3.2.2.1 Adobe Flex.....	20
3.2.2.2 Flarmanager v0.6.1	20
3.2.2.3 PV3D.....	20
3.2.2.4 ARtoolkit Marker Generator	20
3.2.2.5 Autodesk 3D MAX	20

3.2.2.6 Flashplayer	20
3.4 Pembuatan Marker.....	20
3.5 Menjalankan Adobe Flex.....	22
3.6 Pembuatan Program.....	23
3.5.1 Import file	24
3.5.2 Pembuatan Id.....	24
3.5.3 Inisialisasi Flar dan membuat Listener	24
3.5.4 Membuat function Listener	25
3.7 File-file penting	25
3.8 Metode pengumpulan data dan cara analisis data	26

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil Pengujian	27
4.1.1 Pengujian fungsional sistem.....	27
4.1.1.1 Fungsionalitas Umum.....	27
4.1.1.2 Fungsional Khusus	27
4.1.2 Jarak marker terhadap webcam.....	28
4.1.3 Toleransi Distorsi Marker	32
4.1.4 Pengaruh Cahaya terhadap marker	34
4.1.5 Mean opinion Square (MOS).....	36

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran	38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN