

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI | iv |
| SURAT PERNYATAAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| ABSTRAK | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah | 1 |
| 1.3. Pembatasan Masalah | 1 |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir | 2 |
| 1.5. Manfaat | 2 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 2 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI..... | 4 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 4 |
| 2.2. Landasan Teori..... | 5 |
| 2.2.1. Pengolahan Citra Digital | 5 |
| 2.2.2. <i>Augmented Reality</i> | 5 |
| 2.2.3. <i>Marker</i> | 7 |
| 2.2.4. Unity 3D..... | 7 |
| 2.2.5. Blender | 8 |
| 2.2.6. Vuforia | 8 |
| 2.2.7. Android | 9 |
| 2.2.8. <i>Flowchart</i> | 10 |

| | |
|---|----|
| BAB III PERANCANGAN SISTEM | 12 |
| 3.1. Analisa Kebutuhan | 12 |
| 3.2. Metode pengembangan aplikasi | 13 |
| 3.3. Perancangan Sistem | 14 |
| 3.3.1. <i>Flowchart</i> | 14 |
| 3.3.2. <i>User Interface</i> | 23 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 29 |
| 4.1. Implementasi Sistem | 29 |
| 4.1.1. Implementasi Instalasi Aplikasi | 29 |
| 4.1.2. Implementasi <i>Marker</i> | 30 |
| 4.1.3. Implementasi <i>Database</i> | 34 |
| 4.1.4. Implementasi Aplikasi dan Antarmuka..... | 35 |
| 4.2. Pengujian Perangkat Lunak..... | 40 |
| 4.2.1. Pengujian Aplikasi | 40 |
| 4.2.2. Pengujian <i>Marker</i> | 42 |
| BAB V PENUTUP..... | 49 |
| 5.1. Kesimpulan | 49 |
| 5.2. Saran..... | 49 |
| DAFTAR PUSTAKA | |