

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Perumusan Masalah	3
I.2.1. Batasan Masalah	4
I.3. Tujuan Penelitian	4
I.4. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB III DASAR TEORI	11
III.1. Antarmuka Manusia dan Mesin	11
III.2. <i>Control Valve</i>	12
III.3. Realitas Berimbuh.....	15
III.4. Unity.....	16
III.5. Vuforia SDK	17
III.6. <i>Message Queuing Telemetry Transport (MQTT)</i>	20
III.7. <i>System on a Chip</i> pada Telepon Seluler.....	21
III.7.1. <i>Chipset</i> Snapdragon 430	21
III.7.2. <i>Chipset</i> Helio P22	21
III.7.3. <i>Chipset</i> Helio G35.....	22
III.8. Parameter <i>Quality of Service (QoS)</i>	22
III.9. Statistik Inferensial.....	23

III.9.1. Uji T Dua Sampel Independen dan Uji Mann–Whitney	24
III.9.2. Uji <i>Analisis of Variance</i> , Uji Kruskal–Wallis, dan Uji Friedman	24
III.9.3. Uji Tukey, Uji <i>Pairwise Comparison</i> , dan Uji Dunn	25
BAB IV PELAKSANAAN PENELITIAN	26
IV.1. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
IV.2. Tata Laksana Penelitian	28
IV.2.1. Pemodelan 3D dari <i>Control Valve</i>	29
IV.2.2. Pembuatan dan Pengelolaan <i>Image Target</i>	29
IV.2.3. Pembuatan Aplikasi pada Unity.....	29
IV.2.4. Pengambilan dan Analisis Data	31
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
V.1. Hasil Pembuatan Model 3D <i>Valve</i>	37
V.2. Hasil Pembuatan <i>Image Target</i>	46
V.3. Proses Pengembangan Aplikasi di Unity	49
V.4. Hasil Implementasi Aplikasi	57
V.4.1. Halaman Utama.....	63
V.4.2. Tampilan Halaman Detail <i>Valve</i>	65
V.5. Hasil Pengujian Aplikasi.....	69
V.5.1. Analisis Pengujian Data Latensi dengan Variasi Tipe Data	70
V.5.2. Analisis Pengujian Data Latensi dengan Variasi <i>Chipset</i> Ponsel	73
V.5.3. Analisis <i>Jitter</i>	75
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	77
VI.1. Kesimpulan	77
VI.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	83
LAMPIRAN A.....	84