

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
BUKTI BEBAS PLAGIASI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
CATATAN REVISI DOKUMEN	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
RINGKASAN EKSEKUTIF.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	2
2.1 <i>Immersive Technology</i>	2
2.2 <i>Augmented Reality</i>	2
2.2.1 <i>Marker-based Augmented Reality</i>	3
2.2.2 <i>Marker-less Augmented Reality</i>	3
2.3 Unity Engine	3
2.4 Vuforia Engine	4
2.4.1 <i>Natural Feature Rating</i>	4
2.5 Blender	5
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE.....	6
3.1 Metode Pengembangan <i>Augmented Reality</i>	6
3.1.1 Metode 1	6
3.1.2 Metode 2	8
3.1.3 Metode 3	10
3.2 Tipe <i>Augmented Reality</i>	11
3.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	12
3.3.1 Rapid Application Development	12
3.3.2 Agile	13
3.3.3 Waterfall	13
3.4 Pemilihan Metode	14

3.4.1	Metode Pengembangan <i>Augmented Reality</i>	14
3.4.2	Tipe <i>Augmented Reality</i>	14
3.4.3	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	15
BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI	16
4.1	Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya	16
4.1.1	Spesifikasi Luaran	16
4.2	Batasan Masalah.....	18
4.2.1	Fitur Ensiklopedia.....	18
4.2.2	Fitur Visualisasi Objek Tata Surya.....	18
4.2.3	Fitur <i>Augmented Reality</i>	19
4.3	Detail Rancangan	19
4.3.1	Diagram Navigasi Aplikasi	19
4.3.2	Persiapan Aset yang Digunakan	20
4.3.3	Tampilan Antarmuka Modul <i>Augmented Reality</i>	22
4.3.4	Implementasi Fungsionalitas Fitur Ensiklopedia	23
4.3.5	Implementasi Fungsionalitas Fitur Visualisasi Model	25
4.3.6	Implementasi Fungsionalitas Fitur <i>Augmented Reality</i>	27
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	30
5.1	Pengujian dan Pembahasan	30
5.1.1	Skenario Pengujian <i>Black-box</i>	30
5.1.2	Skenario Pengujian Performa	31
5.2	<i>Improvement</i>	35
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	37
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	38
7.1	Kesimpulan.....	38
7.2	Saran.....	38
REFERENSI	40