

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah.....	2
I.3. Tujuan Penelitian	2
I.4. Pertanyaan Penelitian.....	3
I.5. Ruang Lingkup	3
I.6. Manfaat Penelitian	3
I.7. Tinjauan Pustaka.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
II.1. Model 3 Dimensi	6
II.2. Variabel Visual 3D	7
II.3. Navigasi Ruang.....	8
II.4. <i>Augmented Reality</i>	13
II.5. Google ARCore	14
II.6. Algoritma A*	15
II.7. <i>Object-Oriented Programing</i>	16
II.8. <i>Black Box Testing</i>	17
II.9. Evaluasi Usabilitas.....	18
BAB III PELAKSANAAN PENELITIAN.....	21
III.1. Lokasi Penelitian.....	21
III.2. Peralatan dan Bahan Penelitian.....	21



III.3. Tahapan Penelitian.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
IV.1. Implementasi Sistem.....	34
IV.2. Uji Kinerja Sistem	39
IV.3. Uji Usabilitas	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
V.1. Kesimpulan	46
V.2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	50