

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA .....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
INTISARI .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Keaslian Penelitian .....	2
1.4 Batasan Penelitian .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Landasan Teori .....	7
2.2.1 <i>Augmented Reality</i> .....	7
2.2.2 <i>Computer Vision</i> .....	10
2.2.3 Unity 3D.....	10
2.2.4 Intel RealSense R200 .....	11
2.2.5 <i>Graph</i> .....	13
2.2.6 <i>Pathfinding</i> .....	14
2.2.7 <i>Navigation Mesh</i> .....	21
2.3 Hipotesis.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	23
3.1 Alat dan Bahan .....	23
3.1.1 Alat.....	23
3.1.2 Bahan .....	23
3.2 Jalannya Penelitian .....	24
3.3 Perancangan Sistem.....	25
3.4 Parameter Evaluasi .....	26
3.5 <i>Scene Perception</i> .....	27
3.6 Implementasi Algoritme Pada <i>Game Object</i> .....	27
3.7 Implementasi <i>Grid</i> .....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	29
4.1 Pengambilan Data .....	29

4.2	Implementasi Algoritme .....	30
4.2.1	Uji dan Analisis <i>Pathfinding</i> di Unity 3D.....	30
4.2.2	Uji dan Analisis <i>Pathfinding Augmented Reality</i> .....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....		49