

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
INTISARI	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Pertanyaan Penelitian	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan Penelitian.....	4
I.6 Manfaat Penelitian.....	4
I.7 Tinjauan Pustaka	4
I.8 Landasan Teori	5
I.8.1 Candi Prambanan	5
I.8.2 <i>Augmented Reality</i>	7
I.8.3 Pemodelan 3D.....	9
I.8.4 <i>Game Engine</i>	9
I.8.5 <i>Global Navigation Satellite System</i>	10
I.8.6 Giroskop.....	11
I.8.7 Kesalahan Posisi (<i>Positioning Error</i>)	12
I.8.8 Uji Penerimaan Pengguna (<i>User Acceptance Test</i>)	13

I.9	Hipotesis	14
BAB II PELAKSANAAN.....		15
II.1	Persiapan.....	15
II.1.1	Deskripsi Lokasi Kegiatan.....	15
II.1.2	Bahan Kegiatan.....	16
II.1.3	Alat Kegiatan	17
II.2	Pelaksanaan	17
II.2.1	Diagram Alir Tahap Pelaksanaan	17
II.2.2	Pengumpulan Bahan	19
II.2.3	Penyesuaian Model 3D	21
II.2.4	Pembuatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	27
II.2.5	Pengukuran <i>Positioning Error</i>	29
II.2.6	<i>User Acceptance Test</i>	31
II.2.7	Pembuatan Laporan	32
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		33
III.1	Aplikasi.....	33
III.1.1	Skenario yang dapat Dilakukan	33
III.1.2	Tampilan Muka	34
III.1.3	Objek 3D	37
III.2	Pengujian	39
III.2.1	Ketelitian Objek 3D	39
III.2.2	Uji Penerimaan Pengguna di Candi Prambanan	44
III.2.3	Uji Penerimaan Pengguna di Universitas Gadjah Mada	46
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		48
IV.1	Kesimpulan.....	48
IV.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49