

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
CATATAN REVISI DOKUMEN	4
INTISARI	5
ABSTRACT	6
RINGKASAN EKSEKUTIF	7
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	13
PENDAHULUAN	14
I. PROSES DESAIN DAN IMPLEMENTASI	16
1.1. PROSES DESAIN DAN IMPLEMENTASI ANTARMUKA PENGGUNA	16
1.1.1. <i>Flowchart</i>	16
1.1.2. Pembuatan Konsep Antarmuka Pengguna	16
1.1.3. Implementasi Desain dan <i>Mockup</i>	18
1.2. PROSES DESAIN DAN IMPLEMENTASI OBJEK 3 DIMENSI	21
1.2.1. Membuat Konsep dan Desain 2D	21
1.2.2. Proses Implementasi Objek 3D dari Desain 2D	21
1.3. PROSES DESAIN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI BERBASIS ANDROID	24
1.3.1. Fitur Mode AR	24
1.3.1.1. Integrasi Objek 3D dan <i>Image Target</i>	24
1.3.1.2. Identifikasi Bentuk Rangkaian Listrik	27
1.3.1.3. Pengaturan <i>Auto Focus</i> AR Camera	31
1.3.1.4. Tombol On dan Off	31
1.3.2. <i>Splash Screen</i>	32
1.3.3. Animator Fitur Tutorials, Sound, dan About Us	32
1.3.4. Fitur Sound	34
1.3.4.1. <i>Background Music</i>	34
1.3.4.2. Efek Suara	35
1.3.4.3. Pengaturan Volume	36
1.3.5. Fitur Tutorials	37
1.3.6. Fitur About Us	39
1.3.7. Fitur Download	39
1.3.8. Fitur Logout	40
1.3.9. Pindah Scene	40
1.3.10. Pengaturan Tampilan	40



II. PENGUJIAN, REVISI, DAN ANALISIS	41
2.1. PENGUJIAN	41
2.1.1. Pengujian Pertama	41
2.1.1.1. Pengujian <i>Black box</i>	42
2.1.1.2. Pengujian SUS	43
2.1.2. Revisi	46
2.1.2.1. Desain <i>Marker</i>	47
2.1.2.2. Identifikasi Bentuk Rangkaian	48
2.1.2.2.1. Tujuh <i>Marker</i> Terdeteksi	48
2.1.2.2.2. Enam <i>Marker</i> Terdeteksi	49
1) Rangkaian Paralel	49
2) Rangkaian Seri	50
2.1.2.2.3. Lima <i>Marker</i> Terdeteksi	51
2.1.2.2.4. Empat <i>Marker</i> Terdeteksi	52
2.1.2.2.5. Kurang Dari 4 <i>Marker</i> Terdeteksi	53
2.1.2.3. Fitur Logout	53
2.1.3. Pengujian Kedua	54
2.1.3.1. Pengujian <i>Black box</i>	55
2.1.3.2. Pengujian SUS	56
2.2. ANALISIS	57
III. KESIMPULAN DAN SARAN	60
3.1. KESIMPULAN	60
3.2. SARAN	60
REFERENSI (Bibliografi)	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63
1. DESAIN DAN IMPLEMENTASI	63
2. PENGUJIAN	82
A. <i>Black Box</i>	82
B. SUS	89