

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
INTISARI	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup Kegiatan.....	3
I.3 Tujuan Kegiatan	3
I.4 Manfaat Kegiatan	3
I.5 Landasan Teori.....	4
I.5.1 Fitur GPS pada Perangkat <i>Smartphone</i>	4
I.5.2 Model 3D	5
I.5.3 <i>Level of Detail</i> (LOD).....	7
I.5.4 <i>Game Engine</i>	8
I.5.5 <i>Augmented Reality</i>	8
I.5.6 Pengujian Oleh Pengguna	10
BAB II PELAKSANAAN	12
II.1 Persiapan	12
II.1.1 Deskripsi Lokasi Kegiatan.....	12
II.1.2 Bahan Kegiatan.....	13
II.1.3 Alat Kegiatan	14
II.2 Pelaksanaan	14
II.2.1 Diagram Alir Pelaksanaan	14
II.2.2 Pengumpulan Data	16

II.2.3	Pengolahan Data	18
II.2.4	Pembangunan Aplikasi	20
II.2.5	Uji Kegunaan (<i>Usability Testing</i>)	25
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		29
III.1	Aplikasi AR SGLC	29
III.1.1	Tampilan <i>Panel Menu Utama</i>	30
III.1.2	Tampilan Fitur <i>AR Location</i>	31
III.1.3	Tampilan Fitur <i>3D Model Viewer</i>	34
III.1.4	Tampilan <i>Panel Informasi dan Petunjuk Penggunaan Aplikasi</i>	36
III.1.5	Tampilan <i>Panel Keluar Aplikasi</i>	38
III.2	Uji Kegunaan (<i>Usability Testing</i>)	38
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		43
IV.1	KESIMPULAN	43
IV.2	SARAN	43
DAFTAR PUSTAKA		45
LAMPIRAN		48