



DAFTAR ISI

PRAKATA	IV
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	VI
ABSTRACT	VII
INTISARI	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	4
1.3 Keaslian penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Peninggalan sejarah.....	10
2.2.2 Augmented Reality	16
2.2.3 Mobile Augmented Reality.....	20
2.2.4 Membangun Tiga Dimensi	21
2.2.4.1 Blender	21
2.2.4.2 Membangun Objek	24
2.2.4.3 Tekstur Objek	26
2.2.5 Vuforia SDK	27



2.2.5.1	Arsitektur Vuforia SDK	27
2.2.5.2	Target	31
2.2.5.3	Pembuatan aplikasi AR	33
2.2.5.4	Publikasi Aplikasi Vuforia	34
2.2.5.5	Unity Vuforia Extensions	35
2.2.6	Kebergunaan	36
2.3	Pertanyaan Penelitian	38
BAB III	METODOLOGI	39
3.1	Alat dan Bahan	39
3.1.1	Alat	39
3.1.2	Bahan	40
3.2	Jalannya Penelitian	41
3.3	Perancangan Sistem	43
3.3.1	Membangun Objek 3D	43
3.3.2	<i>Texturing</i> pada objek 3D	46
3.3.3	Pengembangan aplikasi AR	47
3.4	Cara Analisis	50
3.5	Pengujian	50
3.5.1	Pengujian kemampuan perangkat	50
3.5.2	Pengujian pada pengguna	53
3.5.3	Perihal sampel	54
3.5.4	Perihal perangkat	56
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1	Hasil perancangan aset aplikasi AR	57
4.2	Hasil Pengujian Pada Perangkat	59
4.2.1	Jarak Deteksi	59
4.2.2	Pengujian Ukuran Target	61
4.2.3	Pengujian sudut deteksi	62
4.3	Hasil Uji Kebergunaan	63
4.3.1	Pengujian Kebergunaan Dengan Kuesioner	64
4.3.2	Pengujian Kebergunaan Dengan Wawancara	68
4.3.3	Hasil observasi dalam evaluasi kebergunaan	70
4.4	Keterbatasan	71
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	73



5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	1