

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABTRACT</i> .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	I-1
1.1. Latar Belakang.....	I-1
1.2. Rumusan Masalah .....	I-4
1.3. Batasan Masalah.....	I-4
1.4. Tujuan Penelitian.....	I-5
1.5. Manfaat Penelitian.....	I-5
1.6. Sistematika Penulisan.....	I-6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1. Landasan Teori .....	II-1
2.1.1. <i>Augmented Reality</i> .....	II-1
2.1.2. <i>Arsitektur Augmented Reality</i> .....	II-1

2.1.3.	<i>Marker Based Augmented Reality</i> .....	II-2
2.1.4.	<i>JPG ( Join Photographic Expert Group )</i> .....	II-3
2.1.5.	<i>PNG ( Portable Network Graphics )</i> .....	II-5
2.1.4.	<i>Vuforia engine</i> .....	II-6
2.1.5.	<i>Augmented Reality Book</i> .....	II-7
2.1.6.	Unity .....	II-7
2.1.7.	Android .....	II-8
2.2.	Penelitian Terkait ( <i>State of The Art</i> ).....	II-9
2.3.	Matrik Peneltitian .....	II-20
2.4.	Mind Mapping .....	II-25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		III-1
3.1.	Metode Penelitian.....	III-1
3.2.	Analisis Masalah .....	III-3
3.3.	Analisis Kebutuhan .....	III-3
3.4.	Pengumpulan Data.....	III-3
3.4.1.	Dokumentasi Bahan.....	III-3
3.4.2.	Pengolahan Bahan.....	III-3
3.5.	Pengujian Peforma <i>Marker</i> Dengan <i>Vuforia engine</i> .....	III-4
3.6.	Pembuatan Prototype Menggunakan MDLC Versi Luther .....	III-5
3.6.1.	<i>Concept</i> .....	III-5
3.6.2.	<i>Design</i> .....	III-6
3.6.3.	<i>Material Collecting</i> .....	III-6
3.6.4.	<i>Assembly</i> .....	III-7

3.6.5.	<i>Testing</i> .....	III-7
3.6.6.	<i>Distribution</i> .....	III-7
3.7.	Pengujian Desain.....	III-8
3.8.	Evaluasi .....	III-10
3.9.	Kesimpulan.....	III-10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		IV-1
4.1.	Analisis Masalah .....	IV-1
4.2.	Analisis kebutuhan .....	IV-1
4.3.	Pengumpulan Data.....	IV-3
4.3.1.	Dokumentasi Bahan.....	IV-3
4.3.2.	Pengolahan Bahan.....	IV-5
4.4.	Pengujian Peforma <i>Marker Dengan Vuforia Engine</i> .....	IV-12
4.4.1.	Desain <i>Marker Qrcode</i> .....	IV-14
4.4.2.	Desain <i>Marker Ilustrasi Flat Design</i> .....	IV-33
4.4.3.	Desain <i>Marker Foto</i> .....	IV-39
4.4.4.	Desain <i>Marker sudut objek (bentuk bintang)</i> .....	IV-46
4.5.	Pembuatan Prototype Menggunakan MDLC Versi Luther .....	IV-52
4.5.1.	Concept .....	IV-52
4.5.2.	Design .....	IV-55
4.5.3.	Material Collecting .....	IV-60
4.5.4.	Assembly .....	IV-61
4.5.5.	Testing dengan Black box.....	IV-68
4.5.6.	Distribution .....	IV-70

4.6. Pengujian Desain.....	IV-71
4.7. Evaluasi .....	IV-79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>V-1</b>
5.1. Kesimpulan.....	V-1
5.2. Saran.....	V-2
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	