

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>I-1</b>
1.1 Latar Belakang .....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-3
1.3 Batasan Masalah.....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-4
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-4
1.6 Metodologi Penelitian .....	I-4
1.7 Sistematika Penulisan.....	I-5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>II-1</b>
2.1 <i>Augmented Reality</i> .....	II-1
2.2 Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i> .....	II-2
2.3 Metode <i>Marker Based Tracking</i> .....	II-3
2.4 <i>Unity 3D</i> .....	II-5
2.5 <i>Blender</i> .....	II-7
2.6 <i>Vuforia</i> .....	II-8
2.7 Penelitian Terkait .....	II-9
2.8 Matrik Penelitian .....	II-24
2.9 <i>State Of The Art</i> .....	II-34
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....	<b>III-1</b>
3.1 Bagan Penelitian.....	III-1
3.2 Metode Penelitian.....	III-1
3.2.1 Pemecahan Masalah.....	III-1
3.2.2 Pembuatan <i>Prototype</i> Aplikasi.....	III-2

3.3	Pengujian Pergerakan <i>Marker</i> .....	III-2
3.4	Hasil Penelitian.....	III-3
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>IV-1</b>
4.1	Pengumpulan Data .....	IV-1
4.2	Pengembangan <i>Prototype</i> Aplikasi .....	IV-1
4.2.1	<i>Design</i> .....	IV-1
4.2.2	<i>Material Collecting</i> .....	IV-4
4.2.3	<i>Assembly</i> .....	IV-5
4.3	Pengujian Pergerakan <i>Marker</i> .....	IV-6
4.3.1	Pengujian Pergerakan <i>Marker</i> Bolak-balik.....	IV-8
4.3.2	Pengujian Pergerakan <i>Marker</i> Bolak-balik dengan kemiringan <i>Marker 45°</i> .....	IV-10
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>V-1</b>
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran.....	V-1
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		