

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
PENGESAHAN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR PERSAMAAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-4
1.3. Tujuan Penelitian.....	I-5
1.4. Batasan Masalah.....	I-5
1.5. Manfaat Penelitian	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Landasan Teori	II-1

2.2	PT. Prtama Samarthya Karya	II-1
2.3	<i>Augmented Reality</i>	II-1
2.4	Konsumen	II-2
2.5	Android	II-2
2.6	Multimedia	II-2
2.7	Sketchup.....	II-3
2.8	Unity.....	II-3
2.9	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	II-3
2.10	<i>Black Box Testing</i>	II-5
2.11	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-6
2.12	<i>Unifield Modeling Language (UML)</i>	II-8
2.13	Penelitian Terkait.....	II-13
2.14	Matriks Penelitian	II-23
2.15	Penelitian Kertebaruan	II-29
BAB III	METODE PENELITIAN	III-1
3.1.	Alur Metode Penelitian	III-1
3.1.1	Pengumpulan Data	III-2
3.1.2	Pengembangan Sistem	III-3
3.1.3	Hasil Penelitian	III-5
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-6

4.1	Pengumpulan Data	IV-6
4.1.1	Obeservasi	IV-6
4.1.2	Studi Literatur	IV-6
4.1.3	Wawancara	IV-6
4.2	Pengembangan Sistem	IV-9
4.2.1	<i>Concept</i>	IV-9
4.2.2	<i>Design</i>	IV-11
4.2.3	<i>Material Collecting</i>	IV-23
4.2.4	<i>Assembly</i>	IV-27
4.2.5	<i>Testing</i>	IV-32
4.2.6	<i>Distribution</i>	IV-35
4.3	<i>System Usability Language (SUS)</i>	IV-35
4.4	<i>User Acceptance Test</i>	IV-37
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	V-2
5.1	Kesimpulan	V-2
5.2	Saran.....	V-3

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert	II-6
Tabel 2.2 Tabel Pernyataan SUS	II-7
Tabel 2.3 Komponen <i>Use Case Diagram</i>	II-9
Tabel 2. 4 Komponen <i>Activity Diagram</i>	II-11
Tabel 2.5 Komponen <i>Sequence Diagram</i>	II-12
Tabel 2.6 Penelitian Terkait.....	II-13
Tabel 2.7 Matriks Penelitian	II-23
Tabel 4.1 Tabel Informan	IV-7
Tabel 4.2 Spesifikasi Kebutuhan <i>Hardware</i>	IV-10
Tabel 4.3 Spesifikasi Kebutuhan <i>Software</i>	IV-10
Tabel 4.4 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	IV-32
Tabel 4.5 Skor Asli Perhitungan Kuesioner	IV-36
Tabel 4.6 <i>User Acceptance Test</i>	IV-37

DAFTAR PERSAMAAN

2.1 Persamaan Jumlah Skor Pernyataan pada Setiap Responden	II-6
2.2 Persamaan Total Skor dengan Metode SUS.....	II-6
2.3 Persamaan Hasil Perhitungan Rerata Skor dengan Metode SUS.....	II-6
2.4 Persamaan Slovin.....	II-8

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses MDLC Luther-Sutopo	II-4
Gambar 2.2 Skala Penilaian Hasil Akhir SUS	II-8
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	III-1
Gambar 4.1 Struktur Menu	IV-11
Gambar 4.2 Desain Antarmuka Beranda.....	IV-12
Gambar 4.3 Desain Antarmuka Menu Katalog.....	IV-13
Gambar 4.4 Desain Antarmuka Menu Pindai	IV-14
Gambar 4.5 Desain Antarmuka Menu Tentang.....	IV-15
Gambar 4.6 Desain Antarmuka Menu Panduan.....	IV-16
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i>	IV-17
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Katalog.....	IV-18
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Tentang	IV-19
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Panduan	IV-20
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Katalog.....	IV-21
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Tentang.....	IV-22
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Panduan.....	IV-22
Gambar 4.14 Tampak Depan Rumah	IV-23
Gambar 4.15 Ruang Tamu	IV-24
Gambar 4.16 Kamar Depan.....	IV-24
Gambar 4.17 Ruang Dapur dan Ruang Keluarga.....	IV-25
Gambar 4.18 Kamar Belakang.....	IV-25
Gambar 4.19 Denah Rumah.....	IV-26

Gambar 4.20 <i>MarkerBased</i> Memakai Denah Rumah	IV-27
Gambar 4.21 Pemasukan ke <i>Marker</i> 3D Tampak Depan Rumah	IV-28
Gambar 4.22 Pemasukan ke <i>Marker</i> 3D Ruang Tamu.....	IV-28
Gambar 4.23 Pemasukan ke <i>Marker</i> 3D Ruang Keluarga dan Dapur	IV-29
Gambar 4.24 Design Menu Pada Aplikasi	IV-29
Gambar 4.25 Pemodelan Warna Tampak Depan Rumah	IV-30
Gambar 4.26 Pemodelan Kustomisasi Kamar Depan	IV-30
Gambar 4.27 Pemodelan Kustomisasi Ruang Tamu	IV-31
Gambar 4.28 Pemodelan Kustomisasi Ruang Keluarga dan Dapur.....	IV-31
Gambar 4.29 Pemodelan Kustomisasi Toilet	IV-32
Gambar 4.30 Pengujian Aplikasi di Menu <i>Catalouge</i>	IV-33
Gambar 4.31 Pengujian Aplikasi di Menu <i>About</i>	IV-34
Gambar 4.32 Pengujian Aplikasi di Menu <i>Guide</i>	IV-34