

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Tujuan Penelitian	I-4
1.4 Manfaat Penelitian	I-5
1.5 Batasan Masalah	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Landasan Teori	II-1
2.2 Penelitian Terkait dan Kebaruan Penelitian	II-13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1 Metodologi Penelitian	III-1
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1

4.1	Perumusan Masalah	IV-1
4.2	Pengumpulan Data	IV-1
4.3	Analisis Kebutuhan	IV-5
4.4	Pembuatan Aplikasi AR.....	IV-7
4.5	Evaluasi	IV-51
4.6	Penarikan Kesimpulan	IV-54
BAB V PENUTUP.....		V-1
5.1	Kesimpulan	V-1
5.2	Saran.....	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert.....	II - 12
Tabel 2.2 State Of The Art.....	II - 13
Tabel 2.3 Matriks Penelitian	II - 27
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Pengujian System Usability Scale.....	III - 5
Tabel 3.2 Skala Penilaian Skor pada System Usability Scale (SUS).....	III - 6
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	IV - 2
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	IV - 6
Tabel 4.3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	IV - 7
Tabel 4.4 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	IV - 7
Tabel 4.5 Identifikasi Aktor	IV - 9
Tabel 4.6 Identifikasi Use Case	IV - 9
Tabel 4.7 Skenario Menu Kue Bolu & Kue Kering.....	IV - 11
Tabel 4.8 Skenario Menu Profil Perusahaan.....	IV - 12
Tabel 4.9 Keluar Aplikasi	IV - 13
Tabel 4.10 Storyboard.....	IV - 18
Tabel 4.11 Material Collecting	IV - 22
Tabel 4.12 Interaksi Pengguna dengan Aplikasi.....	IV - 24
Tabel 4.13 <i>Source Code</i> ChangeScene.cs	IV - 28
Tabel 4.14 <i>Source Code</i> DefaultInitializationErrorHandler.cs	IV - 32
Tabel 4.15 Pengujian <i>Scene</i> Main Menu.....	IV - 41
Tabel 4.16 Pengujian <i>Scene</i> Menu Kue Bolu.....	IV - 41
Tabel 4.17 Pengujian <i>Scene</i> Menu Kue Kering	IV - 42

Tabel 4.18 Pengujian Scene Menu Keluar	IV - 43
Tabel 4.19 Skor Hasil Kuesioner	IV - 44
Tabel 4.20 Hasil Perhitungan SUS.....	IV - 47
Tabel 4.21 Hasil Uji Beta Testing.....	IV - 50
Tabel 4.22 Dampak <i>Augmented Reality</i> Terhadap Penjualan Ningrum Bakery....	IV

- 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kastangel.....	II - 2
Gambar 2.2 Nastar Keju.....	II - 3
Gambar 2.3 Chocochips Cookie	II - 3
Gambar 2.4 Kue Bolu Pelangi	II - 4
Gambar 2.5 Kue Bolu Brownies	II - 4
Gambar 2.6 Contoh AR Marker Based.....	II - 6
Gambar 2.7 Contoh AR Markerless.....	II - 7
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	III - 1
Gambar 3.2 System Usability Scale.....	III - 7
Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	IV - 14
Gambar 4.2 Activity Diagram.....	IV - 15
Gambar 4.3 Arsitektur Sistem.....	IV - 16
Gambar 4.4 Struktur Navigasi	IV - 20
Gambar 4.5 Kolom App License Key.....	IV - 23
Gambar 4.6 Menambahkan objek 3D	IV - 23
Gambar 4.7 Tipe Tekstur Gambar	IV - 24
Gambar 4.8 Tampilan Main Menu.....	IV - 27
Gambar 4.9 Tampilan Menu Jenis Kue.....	IV - 30
Gambar 4.10 Tampilan Menu Aneka Kue	IV - 31
Gambar 4.11 Tampilan Menu Detail Kue.....	IV - 31
Gambar 4.12 Tampilan Deteksi Objek 3D AR.....	IV - 32
Gambar 4.13 Tampilan Aplikasi Whatsapp.....	IV - 39

Gambar 4.14 Tampilan Menu Profil Perusahaan	IV - 39
Gambar 4.15 Skala Rating SUS	IV - 50
Gambar 4.16 QR Code Aplikasi Ningrum Bakery	IV - 51