

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN & MANFAAT PENELITIAN	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	2
1.4. RUANG LINGKUP & BATASAN PENELITIAN	3
1.5. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN	3
1.5.1 Pendahuluan	3
1.5.2 Landasan Teori.....	4
1.5.3 Analisis Sistem.....	4
1.5.4 Perancangan Sistem	4
1.5.5 Implementasi Dan Testing	4
1.5.6 Penutupan.....	4
BAB 2	5
2.1. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2. ANDROID.....	5
2.3. KONSEP DASAR AUGMENTED REALITY	8
2.3.1 Head Mounted Display	9
2.4. UNITY ENGINE	12
2.5. MARKER BASED TRACKING	15
2.6. SOFTWARE DEVELOPMENT KIT.....	17
2.7. IMAGE TARGET	18
2.8. AUTODESK 3DS MAX	18
2.9. METODE PENGUJIAN APLIKASI	27
2.10. UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML).....	28
2.17.1 Use Case Diagram.....	28
2.17.2 Activity Diagram.....	28
2.17.3 Sequence Diagram	29

BAB 3.....	30
3.1. ANALISA METODE PENELITIAN.....	30
3.2. ANALISA SISTEM.....	33
3.2.1 Analisa Pengguna.....	33
3.2.2 Analisa Kebutuhan.....	33
3.2.3 Analisa Software.....	33
3.2.4 Analisa Hardware.....	35
BAB 4.....	36
4.1. DESAIN APLIKASI.....	36
4.2. PEMBUATAN DAFTAR MENU MAKANAN.....	37
4.3. PERANCANGAN DESAIN APLIKASI DAN UI.....	40
4.3.1 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	40
4.3.2 Rancangan Tampilan Menu Options.....	41
4.3.3 Rancangan Tampilan Menu Quiz.....	42
4.3.4 Rancangan Tampilan Menu Play.....	42
4.4. USE CASE DIAGRAM.....	43
4.4.1 Skenario Use Case Pemilihan Menu.....	44
4.4.2 Skenario Use Case Pemilihan Menu Play.....	44
4.4.3 Skenario Pemilihan Menu Option.....	45
4.4.4 Skenario Pemilihan Button Exit.....	46
4.4.5 Skenario Deteksi Marker.....	46
4.5. ACTIVITY DIAGRAM.....	47
4.5.1 Activity Diagram Alur Aplikasi.....	47
4.5.2 Activity Diagram Scene AR Camera.....	48
4.5.3 Activity Diagram Menu Option.....	49
4.6. SEQUENCE DIAGRAM ALUR APLIKASI.....	50
4.7. CLASS DIAGRAM.....	50
BAB 5.....	52
5.1. IMPLEMENTASI KEBUTUHAN SISTEM.....	52
5.2. INSTALASI APLIKASI UTAMA.....	52
5.2.1 Unity Engine.....	53
5.2.2 Autodesk 3ds Max.....	55
5.3. HASIL IMPLEMENTASI.....	55
5.3.1 Scene Menu Utama.....	56
5.3.2 Scene Quiz.....	58
5.4. HASIL PENGUJIAN.....	63
5.4.1 Skenario Pengujian.....	63
5.4.2 Hasil Uji Coba.....	64
5.4.2.1 Pengujian Audio Mixer dan Slider Volume.....	64
5.4.2.2 Pengujian Pengambilan Jawaban.....	65
5.4.2.3 Pengujian Deteksi Marker.....	68
5.4.2.4 Pengujian Sudut dan Jarak.....	69
5.4.2.5 Pengujian Aplikasi.....	71

BAB 6.....	73
6.1. KESIMPULAN.....	73
6.2. SARAN.....	73
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xv

