

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 IIB Darmajaya	5
2.1.1 Sejarah Singkat	5
2.1.2 Visi dan Misi	5
2.2 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	6
2.3 Desain <i>Augmented Reality</i>	7
2.3.1 <i>Unity</i>	7
2.3.2 <i>Blender</i>	8
2.4 Pengertian <i>Android</i>	8
2.5 Metode Pengembangan Sistem <i>Extreme Programming</i>	10
2.6 Pemodelan Sistem	11
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	11
2.6.2 <i>Activity Diagram</i>	12

2.7 <i>Black Box Testing</i>	13
2.8 Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Metode Pengembangan Sistem	16
3.1.1 <i>Planning</i> (Perencanaan)	16
3.1.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	18
3.1.3 <i>Coding</i> (Pengkodean/Pemograman).....	23
3.1.4 <i>Test</i> (Pengujian).....	23
3.2 Proses Kerja Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pengenalan Ruang Prodi.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Hasil Penelitian	26
4.2 Pembahasan	29
4.2.1 Pengujian Aplikasi.....	29
4.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	32
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	34
5.1 Simpulan.....	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	37