

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi Sekolah.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.2 <i>Augmented Reality</i>	10
2.3 <i>3D Atau 3 Dimensi</i>	12
2.4 <i>Blender</i>	12
2.5 <i>Unity</i>	13
2.6 <i>Visual Studio Code (VS Code)</i>	13
2.7 <i>Metode Pengembangan Sistem</i>	13
2.8 <i>Markerless Augmented Reality</i>	13
2.9 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	15
2.8.1 <i>Use Case Diagram</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Tempat Penelitian	17
3.2 Metode Pengembangan sistem	17
3.2.1 <i>Concept (Perencanaan)</i>	17
3.2.2 <i>Design, Material Collecting, Assembly</i>	17
3.2.3 <i>Testing, Distribution</i>	17

3.2.4	Alat dan Bahan Penelitian.....	17
3.2.5	Perangkat Keras	18
3.2.6	Perangkat Lunak.....	18
3.3	Metodologi Pengumpulan Data.....	18
3.4	Studi Lapangan	18
3.5	Studi Literatur.....	18
3.6	<i>Use Case</i> Di Usulkan	19
3.8	Desain Tampilan Aplikasi	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Hasil Penelitian.....	27
4.1.1	Tampilan Aplikasi.....	27
4.2	Pembahasan	33
4.2.1	Pengujian Aplikasi	33
4.3	Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	37
4.3.1	Kelebihan	37
4.3.2	Kekurangan	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA		39
LAMPIRAN.....		41