

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT .....	x
PRAKATA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR TABLE.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Augmented Reality.....	6
2.2 Arsitektur Augmented Reality .....	7
2.3 Budikdamber .....	9
2.4 Tiga Dimensi (3D) .....	9
2.5 Proses Pembuatan 3D.....	9
2.6 Android .....	11

2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	12
2.7.1 Android Studio .....	12
2.7.2 Blender .....	12
2.7.3 Adobe XD .....	12
2.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	13
2.8.1 Metode Prototype .....	13
2.8.2 Tahap Metode Prototype .....	14
2.9 Black Box Testing.....	15
2.10 Unified Modeling Language .....	15
2.10.1 Use Case Diagram .....	16
2.10.2 Activity Diagram .....	18
2.11 Penelitian Terkait .....	19
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Kerangka Kerja .....	24
3.2 Pengembangan Perangkat Lunak .....	27
3.2.1 Komunikasi .....	27
3.2.2 Perancangan Secara Cepat .....	28
3.2.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat .....	30
3.2.4 Pembuatan Prototype .....	49
3.2.4 Penyerahan Perangkat Lunak ke Pengguna .....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Pembuatan dan implemementasi .....	55
4.2 Tampilan Program .....	56
4.2.1 Tampilan Splash Screen.....	56
4.2.2 Tampilan Home .....	57
4.2.3 Tampilan Pengertian Budikdamber .....	59
4.2.4 Tampilan Instalasi Budikdamber .....	60
4.2.5 Tampilan Perawatan Budikdamber.....	61
4.2.6 Tampilan Perkembangan Ikan Lele .....	62
4.2.7 Tampilan Menu Scan AR .....	63
4.2.8 Tampilan Panduan Scan AR.....	65
4.2.9 Tampilan Scan .....	66

4.2.10 Tampilan Menu Tentang.....	67
4.3 Pengujian Aplikasi.....	68
4.3.1 Pengujian Black Box .....	70
4.3.2 Hasil yang Diperoleh Dalam Pengujian.....	83
4.3.3 Kuisisioner.....	89
4.4 Distribusi .....	96
4.5 Pembahasan .....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Arsitektur Augmented Reality .....	8
2.2 Proses Pembuatan 3D.....	10
2.3 Tahapan Prototype .....	14
2.4 Video Youtube dari Heyreality .....	22
2.5 Video Youtube dari I TECH .....	22
2.6 Video Youtube dari Jessie Boy Sabangan .....	23
3.1 Kerangka Kerja .....	24
3.2 Struktur Menu .....	31
3.3 Use Case Diagram.....	32
3.4 Activity Diagram Menu Home.....	36
3.5 Activity Diagram Menu Scan AR.....	37
3.6 Activity Diagram Menu Tentang .....	38
3.7 Rancangan Tampilan Halaman Splash Screen.....	39
3.8 Rancangan Tampilan Halaman Menu Home .....	40
3.9 Rancangan Tampilan Halaman Pengertian Budikdamber .....	41
3.10 Rancangan Tampilan Halaman Instalasi Budikdamber .....	42
3.11 Rancangan Tampilan Halaman Pemeliharaan Budikdamber.....	44
3.12 Rancangan Tampilan Halaman Perkembangan Ikan Lele .....	45
3.13 Rancangan Tampilan Halaman Menu Scan AR .....	46
3.14 Rancangan Tampilan Halaman Panduan Scan AR .....	47
3.15 Rancangan Tampilan Halaman Scan .....	48
3.16 Rancangan Tampilan Halaman Tentang .....	49
3.17 Tahapan Desain .....	50
3.18 Pengukuran Secara 3D .....	51
3.19 Kerangka dan Pemodelan.....	51
3.20 Pemberian Tekstur dan Visualisasi .....	52
4.1 Tampilan Splash Screen.....	57

4.2 Tampilan Halaman Menu Home .....	59
4.3 Tampilan Halaman Pengertian Budikdamber .....	60
4.4 Tampilan Halaman Instalasi Budikdamber .....	61
4.5 Tampilan Halaman Perawatan Budikdamber.....	62
4.6 Tampilan Halaman Perkembangan Ikan Lele .....	63
4.7 Tampilan Halaman Menu Scan AR .....	64
4.8 Tampilan Halaman Panduan Penggunaan.....	65
4.9 Tampilan Halaman Scan .....	66
4.10 Tampilan Halaman Menu Tentang.....	68
4.11 Hasil Pengujian Membuka Aplikasi.....	71
4.12 Hasil Pengujian Tombol Pengertian Budikdamber.....	72
4.13 Hasil Pengujian Tombol Instalasi Budikdamber .....	73
4.14 Hasil Pengujian Tombol Perawatan Budikdamber .....	74
4.15 Hasil Pengujian Tombol Perkembangan Ikan Lele.....	75
4.16 Hasil Pengujian Tombol Menu Scan AR.....	77
4.17 Hasil Pengujian Tombol Panduan Penggunaan .....	78
4.18 Hasil Pengujian Tombol Scan.....	79
4.19 Hasil Pengujian Tombol Menu Tentang .....	81
4.20 Data Jenis Kelamin .....	82
4.21 Data Umur.....	90
4.22 Data Tingkat Pendidikan.....	91
4.23 Data Pertanyaan Nomor 1 .....	92
4.24 Data Pertanyaan Nomor 2 .....	92
4.25 Data Pertanyaan Nomor 3 .....	93
4.26 Data Pertanyaan Nomor 4 .....	93
4.27 Data Pertanyaan Nomor 5 .....	94
4.28 Data Pertanyaan Nomor 6 .....	95
4.29 Data Pertanyaan Nomor 7 .....	95
4.30 Data Pertanyaan Nomor 8 .....	96

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Simbol Use Case Diagram .....	16
2.2 Simbol Activity Diagram .....	18
3.1 Kerangka Kerja .....	25
3.2 Perangkat Keras .....	30
3.3 Deskripsi Aktor .....	33
3.4 Deskripsi Use Case .....	34
3.5 Perangkat Penguji Aplikasi .....	52
4.1 Perangkat Penguji Aplikasi .....	69
4.2 Hasil Pengujian Lama Waktu.....	83
4.3 Uji Coba Pencahayaan .....	84
4.4 Uji Coba Jarak.....	87
4.5 Data Kuisisioner .....	89