

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ANTI-PLAGIAT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
INTI SARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	10
2.2.2 Unity 3D	11
2.2.3 Vuforia.....	13
2.2.4 Autodesk Maya 2016.....	13
2.2.5 Tata Surya.....	14
2.2.6 Matahari dan Delapan Planet.....	14
2.2.7 Android.....	18
2.2.8 Sejarah dan Perkembangan Android	19
2.2.9 Versi Android	20

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	22
	3.1 Alur Penelitian	22
	3.2 Fase Perencanaan.....	26
	3.3 Fase Analisa	26
	3.3.1 Analisa Karakteristik <i>User</i>	26
	3.3.2 Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	27
	3.3.3 Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	27
	3.4 Fase Desain	27
	3.4.1 Desain Tampilan Awal (UI)	27
	3.4.2 Desain Objek 3D dan Deskripsi	28
	3.4.3 <i>Use Case Diagram</i>	29
	3.5 Fase Implementasi	29
	3.6 Fase Pengujian	30
	3.7 Fase Pengembangan	30
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	31
	4.1 Implementasi dan Pembahasan	31
	4.1.1 Pembuatan Objek 3D.....	31
	4.1.2 Pembuatan Deskripsi Objek	32
	4.1.3 Tampilan Awal.....	33
	4.1.4 Tampilan Scanning.....	34
	4.2 Uji Coba Program.....	35
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	38
	5.1 Kesimpulan.....	38
	5.2 Saran	38
	DAFTAR PUSTAKA	40