

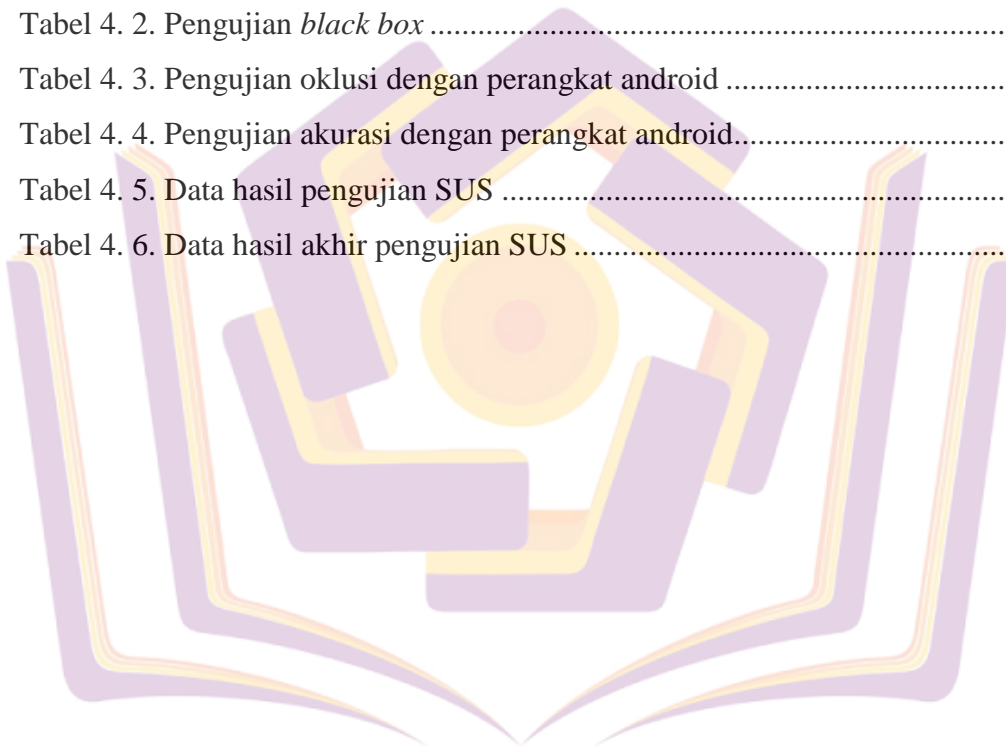
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Media Informasi.....	7
2. Simulasi	7
3. <i>Augmented Reality</i>	8
4. Marker.....	8
5. Metode <i>Marker Based Tracking</i>	9
6. Surat Izin Mengemudi A (SIM A).....	9
7. Tes praktik SIM A	10
8. <i>Software</i> yang digunakan.....	14

B. Penelitian Sebelumnya.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengumpulan Data.....	22
1. Observasi	22
2. Studi Kepustakaan	22
B. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
1. Alat.....	23
2. Bahan	24
C. Konsep Penelitian	25
1. Studi Pendahuluan	26
2. Pengumpulan Data.....	26
3. Pengolahan Data	26
4. Pengembangan Sistem	27
5. Pengujian dan Kesimpulan	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Sistem.....	32
1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	32
2. Perancangan (<i>Design</i>)	33
3. Pengumpulan materi (<i>Material Collecting</i>).....	44
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	47
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	65
6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Sebelumnya	21
Tabel 3. 1. Spesifikasi Laptop.....	23
Tabel 3. 2. Pengujian Oklusi	30
Tabel 3. 3. Pengujian Akurasi	30
Tabel 4. 1. <i>Material Collecting</i>	45
Tabel 4. 2. Pengujian <i>black box</i>	66
Tabel 4. 3. Pengujian oklusi dengan perangkat android	67
Tabel 4. 4. Pengujian akurasi dengan perangkat android.....	68
Tabel 4. 5. Data hasil pengujian SUS	69
Tabel 4. 6. Data hasil akhir pengujian SUS	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Menyetir Lurus.....	11
Gambar 2. 2. Menyetir Zig-zag.....	12
Gambar 2. 3. Memarkir Mobil Secara Paralel dan Seri.....	12
Gambar 2. 4. Berhenti di Tanjakan dan Turunan.....	13
Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian.....	25
Gambar 3. 2. Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> atau MDLC Sumber (Binanto, 2010).....	27
Gambar 4. 1. Desain <i>Use Case Diagram</i>	33
Gambar 4. 2 Desain <i>Activity Diagram Scan Marker</i>	34
Gambar 4. 3. <i>Activity Diagram</i> Simulasi Mobil.....	35
Gambar 4. 4. <i>Sequence Diagram Scan Marker</i>	36
Gambar 4. 5. <i>Sequence Diagram</i> Simulasi Mobil.....	37
Gambar 4. 6. <i>Sequence Diagram</i> Keluar.....	38
Gambar 4. 7. Class Diagram.....	38
Gambar 4. 8. Desain tampilan <i>splash screen</i>	39
Gambar 4. 9. Desain menu utama.....	40
Gambar 4. 10. Desain menu petunjuk.....	41
Gambar 4. 11. Desain menu materi.....	41
Gambar 4. 12. Desain tampilan menu mulai.....	42
Gambar 4. 13. Desain tampilan menu ar.....	43
Gambar 4. 14. Desain tampilan menu simulasi.....	44
Gambar 4. 15. Proses <i>Modelling</i>	47
Gambar 4. 16. Contoh <i>blueprint</i> mobil avanza.....	47
Gambar 4. 17. Proses <i>Texturing</i>	48
Gambar 4. 18. Proses Animation.....	48
Gambar 4. 19. FBX Export.....	49
Gambar 4. 20. Pembuatan kode QR.....	50
Gambar 4. 21. Desain Marker.....	50

Gambar 4. 22. Marker setelah di <i>upload</i>	51
Gambar 4. 23. Desain Brosur AR Tes Praktik.....	51
Gambar 4. 24. Pembuatan <i>Button</i>	52
Gambar 4. 25. <i>Background</i> aplikasi.....	53
Gambar 4. 26. Petunjuk Aplikasi	54
Gambar 4. 27. Materi Aplikasi.....	54
Gambar 4. 28. <i>Import Database</i> Marker.....	55
Gambar 4. 29. Membuat <i>Background</i>	55
Gambar 4. 30. Membuat <i>Button</i>	56
Gambar 4. 31. Membuat petunjuk.....	56
Gambar 4. 32. Membuat <i>scroll</i> materi	57
Gambar 4. 33. Membuat AR.....	58
Gambar 4. 34. Membuat <i>slider</i>	58
Gambar 4. 35. Membuat simulasi kendaraan.....	59
Gambar 4. 36. Mengatur kamera.....	60
Gambar 4. 37. Membuat splash screen	60
Gambar 4. 38. Build aplikasi ARTesPraktik.....	61
Gambar 4. 39. Menu utama.....	62
Gambar 4. 40. Menu petunjuk	62
Gambar 4. 41. Menu materi	63
Gambar 4. 42. Menu mulai	63
Gambar 4. 43. Menu augmented reality.....	64
Gambar 4. 44. Menu simulasi kendaraan.....	65
Gambar 4. 45. Penentuan hasil penilaian (Bangor et al., 2009).....	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Source Code Aplikasi
- Lampiran 2. Blanko Kuesioner
- Lampiran 3. Rekapitulasi Kuesioner
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan

