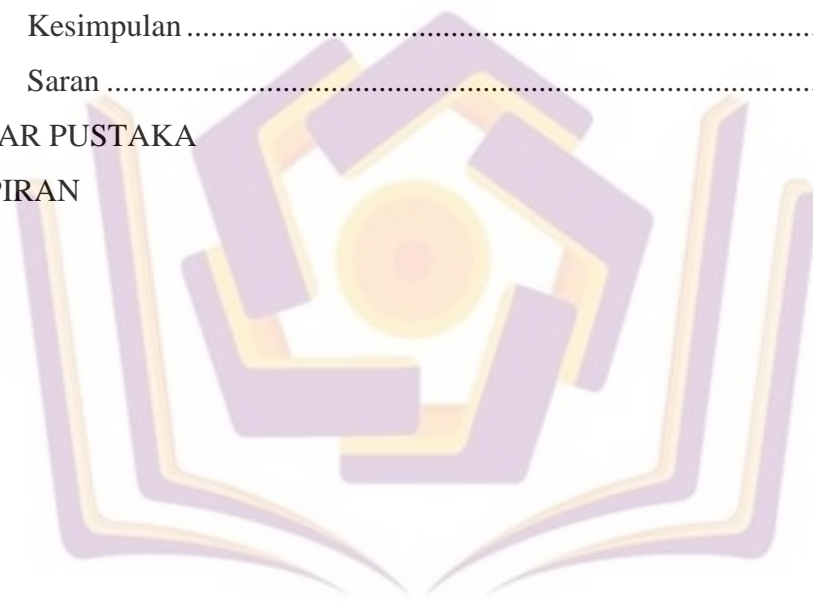


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
B. Metode Pengumpulan Data.....	33
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	37

D. Konsep Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	42
2. <i>Design</i> (Perancangan)	44
3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	49
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	50
5. <i>Testing</i> (Pengujian)	65
6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	8
Tabel 2. 2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	9
Tabel 3. 1 Perangkat keras (Hardware).....	37
Tabel 3. 2 perangkat Lunak (Software)	38
Tabel 4. 1 Skripsi konsep dari media alat bantu	43
Tabel 4. 2 Storyboard.....	44
Tabel 4. 3 Material Collecting	49
Tabel 4. 4 Rencana pengujian.....	65
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian	68
Tabel 4. 6 Kuesioner	70
Tabel 4. 7 Hasil akhir pengujian	75
Tabel 4. 8 Perbedaan Realase Candidate (RC) dan Stable	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data konsumsi listrik nasional	3
Gambar 2. 1 Diagram Kerja Augmented Reality.....	13
Gambar 2. 2 Marker Continuum	14
Gambar 2. 3 Penjabaran Virtual Continuum.....	15
Gambar 2. 4 Quick Response.....	23
Gambar 2. 5 Fiducial Marker	23
Gambar 2. 6 Markerless Marker	24
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian	39
Gambar 3. 2 Metode MDLC (Metode Development Life Cycle).....	41
Gambar 4. 1 Flowchart pembuatan aplikasi	46
Gambar 4. 2 Struktur navigasi aplikasi	47
Gambar 4. 3 Flowchart sistem	48
Gambar 4. 4 Desain halaman awal aplikasi	50
Gambar 4. 5 Desain halaman loading	51
Gambar 4. 6 Desain halaman menu	51
Gambar 4. 7 Desain button	52
Gambar 4. 8 Modeling lampu	53
Gambar 4. 9 Modeling AC.....	53
Gambar 4. 10 Hasil Texturing PC.....	54
Gambar 4. 11 Editing video	54
Gambar 4. 12 Database Vuforia.....	55
Gambar 4. 13 Tampilan awal Unity.....	56
Gambar 4. 14 Import Database Marker	57
Gambar 4. 15 Tampilan Scene Menu Awal.....	58
Gambar 4. 16 Scene Loading	59
Gambar 4. 17 Menu scene Petunjuk	60
Gambar 4. 18 Tampilan Scene Tentang.....	61
Gambar 4. 19 Scene AR.....	61

Gambar 4. 20 Build Setting	63
Gambar 4. 21 Player Setting	63
Gambar 4. 22 Tempat Penyimpanan.....	64
Gambar 4. 23 Menu Build	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi

Lampiran 2. Lembar Kuesioner

Lampiran 3. Surat Bimbingan Skripsi

Lampiran 4. Kode Progam

