

## DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul .....	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.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. <i>Augmented Reality</i> .....	7
2. <i>Markerless Augmented Reality</i> .....	7
3. Tanaman Hias .....	8
4. <i>Software</i> Yang Digunakan .....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	17
B. Metode Pengumpulan Data.....	17
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	18
D. Konsep Penelitian .....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Hasil .....	27
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Data Perkembangan Produksi Tanaman Holtikultura di Indonesia pada tahun 2014-2018 .....	2
Tabel 1. 2. Data Perkembangan Produksi Tanaman Hias di Indonesia pada tahun 2016-2020 .....	2
Tabel 2. 1. Penelitian Sebelumnya .....	4
Tabel 3. 1. Spesifikasi Laptop.....	18
Tabel 3. 2. Spesifikasi <i>Smartphone Android</i> .....	18
Tabel 4. 1. Pengumpulan Bahan .....	37
Tabel 4. 2. <i>Black Box Testing</i> .....	51
Tabel 4. 3. Pengujian Sudut .....	53
Tabel 4. 4. Pengujian Jarak .....	53
Tabel 4. 5. Hasil Pengujian SUS.....	55
Tabel 4. 6. Data Hasil Akhir Pengujian SUS .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Kerangka Berpikir .....	20
Gambar 3. 2. Metode MDLC .....	22
Gambar 4. 1. <i>Use Case Diagram</i> .....	28
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Simulasi Tanaman .....	29
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Exit .....	30
Gambar 4. 4. <i>Sequence Diagram</i> Simulasi Tanaman .....	30
Gambar 4. 5. <i>Sequence Diagram</i> Exit .....	31
Gambar 4. 6. <i>Class Diagram</i> .....	32
Gambar 4. 7. Desain <i>Splash Screen</i> .....	33
Gambar 4. 8. Desain Menu Mulai .....	33
Gambar 4. 9. Desain Informasi .....	34
Gambar 4. 10. Desain Menu AR.....	35
Gambar 4. 11. Desain Koleksi pada Menu AR.....	35
Gambar 4. 12. Desain Menu <i>Gallery</i> .....	36
Gambar 4. 13. Proses <i>Modelling</i> .....	39
Gambar 4. 14. <i>Blueprint</i> Bentuk Tanaman Hias .....	39
Gambar 4. 15. <i>Blueprint</i> Bentuk Daun Tanaman Hias .....	40
Gambar 4. 16. <i>Texturing</i> Objek.....	40
Gambar 4. 17. <i>Animation</i> Objek .....	41
Gambar 4. 18. <i>FBX Export</i> .....	42
Gambar 4. 19. Pembuatan <i>Button</i> Aplikasi.....	43
Gambar 4. 20. Pembuatan Background Aplikasi .....	43
Gambar 4. 21. Kode Lisensi dari Website EasyAR .....	44
Gambar 4. 22. Kode Lisensi pada Unity 3D .....	45
Gambar 4. 23. <i>Import</i> objek 3D .....	45
Gambar 4. 24. Pembuatan <i>background</i> .....	46
Gambar 4. 25. Pembuatan <i>button</i> .....	46
Gambar 4. 26. Pembuatan <i>Splash Screen</i> .....	47

Gambar 4. 27. <i>Build</i> Aplikasi.....	48
Gambar 4. 28. Menu Mulai .....	48
Gambar 4. 29. Menu Informasi .....	49
Gambar 4. 30. Menu AR.....	49
Gambar 4. 31. Koleksi pada Menu AR.....	50
Gambar 4. 32. Menu <i>Gallery</i> .....	50
Gambar 4. 33. Penentuan Hasil Penilaian.....	57



## DAFTAR LAMPIRAN

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

