

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu ke -1	3
Tabel 2.2 Penelitian terdahulu ke -2.....	4
Tabel 2.3 Penelitian terdahulu ke -3.....	4
Tabel 2.4 Penelitian terdahulu ke -4.....	5
Tabel 2.5 Penelitian terdahulu ke -5.....	6
Tabel 2.6 Penelitian terdahulu ke -6.....	7
Tabel 2.7 Penelitian terdahulu ke -7.....	8
Tabel 2.8 Penelitian terdahulu ke -8.....	8
Tabel 2.9 Penelitian terdahulu ke -9.....	9
Tabel 2.10 Penelitian terdahulu ke -10.....	10
Tabel 2.11 Contoh tabel data responden	14
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware	15
Tabel 3.2 Kebutuhan Software	15
Tabel 3.3 Kebutuhan Smartphone	15
Tabel 3.4. Aktor	17
Tabel 3.5. Kasus penggunaan Use case diagram	17
Tabel 3.6. Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Menu Utama	18
Tabel 3.7. Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Tentang	19
Tabel 3.8. Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Keluar	20
Tabel 3.9. Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Mulai AR	21
Tabel 3.10. Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan pilih model	22
Tabel 3.11. Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan deteksi maker	23
Tabel 3.12. Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan tampil model 3D	24

Tabel 3.13. Tabel atribut antarmuka menu utama	27
Tabel 3.14. Tabel atribut antarmuka tentang	27
Tabel 3.15. Tabel atribut antarmuka katalog	28
Tabel 3.16. Tabel atribut antarmuka aplikasi AR	29
Tabel 4.1. Tabel Hasil rekap kuisisioner seluruh responden	54
Tabel 4.2. Tabel Hasil kalkulasi skor berdasarkan rumus SUS	55
Tabel 4.3. Tabel Pengujian blackbox testing.....	56
Tabel 4.4. Tabel pengujian oklusi	58
Tabel 4.5. Tabel katagori penilaian MOS	61
Tabel 4.6. Tabel hasil pengujian MOS	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Multimedia Development Life Cycle	11
Gambar 2.2. Marker	12
Gambar 2.3. Logo Vuforia	12
Gambar 2.4. Logo Unity	13
Gambar 2.5. Logo Sketchup	14
Gambar 3.1. Use Case Diagram	17
Gambar 3.2. Diagram Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Menu Utama	19
Gambar 3.3. Diagram Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Tentang	20
Gambar 3.4. Diagram Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Keluar	21
Gambar 3.5. Diagram Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan Mulai AR	22
Gambar 3.6. Diagram Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan pilih model	23
Gambar 3.7. Diagram Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan deteksi marker	24
Gambar 3.8. Diagram Kasus Penggunaan Melakukan Perintah untuk Menjalankan tampil model 3d	25
Gambar 3.9. activity diagram dari aplikasi penerapan AR	26
Gambar 3.10. Tata letak menu utama	26
Gambar 3.11. Tata letak tentang	27
Gambar 3.12. Tata letak katalog	28
Gambar 3.13. Tata letak aplikasi AR	29
Gambar 3.14. Tata letak spesifikasi desain interior	30
Gambar 3.15. Gambar Brosur Comfy Lounge	31
Gambar 3.16. Gambar Brosur Family Room	32
Gambar 3.17. Gambar Brosur Modern Lounge	33

Gambar 3.18. Gambar Brosur Bathroom	34
Gambar 4.1. Tampilan pembuatan 3d model desain interior	37
Gambar 4.2. Modern Lounge 3D Model	38
Gambar 4.3. Lounge Room 3D Model	38
Gambar 4.4 Lounge Room 2 3D Model	39
Gambar 4.5 Lounge Room 3 3D Model	39
Gambar 4.6 Bathroom 3D Model	40
Gambar 4.7. FamilyRoom 3D Model	40
Gambar 4.8. Pembuatan akun vuforia	41
Gambar 4.9. Lisensi Key untuk menghubungkan database unity ke Vuforia .	41
Gambar 4.10. Paste lisensi kedalam Vuforia configuration	42
Gambar 4.11. pembuatan target manager	42
Gambar 4.12. Import target manager	43
Gambar 4.13. Tampilan pembuatan aplikasi menggunakan unity	43
Gambar 4.14. Setting image target	44
Gambar 4.15. Tampilan visual code	44
Gambar 4.16. Script untuk menuju ke tampilan model	45
Gambar 4.17. Build setting app	46
Gambar 4.18. Mengubah platform dan menambahkan scene	46
Gambar 4.19. Player setting unity	47
Gambar 4.20. Mengatur Resolution And Presentation	48
Gambar 4.21. Mengatur Other Setting	48
Gambar 4.22. Tampilan dari format .Apk setelah dibuild	49
Gambar 4.23. Tampilan ketika menginstall apk	49
Gambar 4.24. Tampilan ketika selesai install	50
Gambar 4.25. Tampilan setelah install dihalaman utama	50
Gambar 4.26. Tampilan desain interior penuh	50
Gambar 4.27. Tampilan tampak depan dari model 3d family room	51
Gambar 4.28. Tampilan model 3d family room dari tampak samping kanan .	51
Gambar 4.29. Tampilan model 3d family room dari tampak belakang	52

Gambar 4.30. Tampilan model 3d family room Dari tampak samping kiri	52
Gambar 4.31. Form kuisisioner system usability scale	53
Gambar 4.32. Form kuisisioner mean opinion score	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Briefing dan konsultasi mengenai tampilan dari aplikasi	67
Lampiran 2. Briefing dan konsultasi mengenai tampilan dari aplikasi bersama Pak Suwarno selaku Direktur PT. Yuwana Karya Catur Manunggal	67
Lampiran 3. Surat persetujuan perancangan desain dari aplikasi	68
Lampiran 4. Penjelasan dan pengarahan mengenai aplikasi augmented reality yang dibuat kepada karyawan PT. Yuwana Karya Catur Manunggal	69
Lampiran 5. Pengisian Kuisisioner SUS	69
Lampiran 6. Pengisian Kuisisioner SUS	70

Halaman ini sengaja dikosongkan