

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	: Antarmuka Menu Utama.....	3
Gambar 2. 2	: Aplikasi Pengenalan Kain Adat.....	4
Gambar 2. 3	: Aplikasi Furniture Manager Shopping.....	5
Gambar 2.4	: Augmented Reality Villa.....	6
Gambar 2.5	: Aplikasi Landmark Pariwisata Surakarta.....	7
Gambar 2.6	: Aplikasi AR Endek Bali.....	8
Gambar 2. 7	: Aplikasi AR Batik Nusantara.....	9
Gambar 2. 8	: Antarmuka Halaman Fitting.....	10
Gambar 2.9	: Rancang Bangun Aplikasi Museum Surabaya.....	11
Gambar 2.10	: Prototype Augmented Reality Pengenalan Gamelan.....	12
Gambar 2.11	: Acceptability Ranges.....	20
Gambar 2.12	: Adjectives Rating.....	20
Gambar 3.1	: Plane Tracker.....	23
Gambar 3.2	: Kain Tenun Timor.....	24
Gambar 3.3	: Spark AR Studio.....	30
Gambar 3.4	: Blender.....	31
Gambar 3.5	: Instagram.....	31
Gambar 3.6	: Android.....	32
Gambar 3.7	: Use Case Diagram.....	35
Gambar 3.8	: Activity Diagram.....	36
Gambar 4.1	: Modelling Futus Kai Matalu.....	36
Gambar 4.2	: Modelling Kaif Panbuat.....	36
Gambar 4.3	: Modelling Buna Kolsasi.....	37
Gambar 4.4	: Modelling Buna Atoni.....	37
Gambar 4.5	: Modelling Kaif Mnutu/Panbuat.....	38
Gambar 4.6	: Modelling Lotis Mnutu.....	36
Gambar 4.7	: Modelling Ausnobif.....	39
Gambar 4.8	: Modelling Pauf Kolo.....	39
Gambar 4.9	: Texturing Futus Kai Matalu.....	40

Gambar 4.10 : Texturing Kaif Panbuat.....	41
Gambar 4.11 : Texturing Buna Kolsasi.....	41
Gambar 4.12 : Texturing Buna Atoni.....	41
Gambar 4.13 : Texturing Kaif Mnutu/ Panbuat.....	42
Gambar 4.14 : Texturing Lotis Mnutu.....	43
Gambar 4.15 : Texturing Ausnobif.....	44
Gambar 4.16 : Texturing Pauf Kolo.....	44
Gambar 4.17 : Panel Scene.....	45
Gambar 4.18 : Panel Assets.....	46
Gambar 4.19 : Patch Editor.....	47
Gambar 4.20 : Implementasi Futus Kai Matalu.....	48
Gambar 4.21 : Implementasi Kaif Panbuat.....	49
Gambar 4.22 : Implementasi Buna Kolsasi.....	50
Gambar 4.23 : Implementasi Buna Atoni.....	51
Gambar 4.24 : Implementasi Kaif Mnutu Panbuat.....	52
Gambar 4.25 : Implementasi Lotis Mnutu.....	53
Gambar 4.26 : Implementasi Ausnobif.....	54
Gambar 4.27 : Implementasi Pauf Kolo.....	55
Gambar 4.28 : Kategori Perhitungan.....	59
Gambar 4.29 : Banyaknya Responden.....	59
Gambar 4.30 : Pertanyaan Pertama.....	60
Gambar 4.31 : Pertanyaan kedua.....	60
Gambar 4.32 : Pertanyaan Ketiga.....	61
Gambar 4.33 : Pertanyaan Keempat.....	61
Gambar 4.34 : Pertanyaan Kelima.....	62
Gambar 4.35 : Pertanyaan Keenam.....	62
Gambar 4.36 : Pertanyaan Ketujuh.....	63
Gambar 4.37 : Pertanyaan kedelapan.....	63
Gambar 4.38 : Pertanyaan kesembilan.....	64
Gambar 4.39 : Pertanyaan Kesepuluh.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Pertanyaan yang digunakan.....	17
Tabel 2.2	: Skala Pengisian.....	18
Tabel 2.3	: Skala Peringkat.....	20
Tabel 3.1	: Daftar Kain yang digunakan.....	24
Tabel 4.1	: Hasil Rekap Seluruh Responden Pengujian.....	56
Tabel 4.2	: Hasil Kalkulasi Skor.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Kuisisioner Pengujian.....	70
Lampiran 2	: Penggunaan Aplikasi.....	71
Lampiran 3	: Hasil.....	72