

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>INTISARI</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Tujuan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI</b> .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Dasar Teori.....	6

2.2.1	Tata Surya .....	6
2.2.2	Augmented Reality .....	7
2.2.3	Marker .....	8
2.2.4	Vuforia .....	9
2.2.5	Unity 3D .....	9
2.2.5	Blender .....	10
 <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>11</b>
3.1	Analisis Sistem.....	11
3.1.1	Kebutuhan Input .....	11
3.1.2	Kebutuhan Proses.....	11
3.1.3	Kebutuhan output.....	12
3.1.4	kebutuhan perangkat lunak.....	12
3.1.5	Kebutuhan perangkat keras .....	12
3.1.6	Kebutuhan Perangkat Keras Smartphone android .....	13
3.2	Perancangan Sistem .....	14
3.2.1	Flowchart Pembuatan Sistem .....	14

3.2.2 Flowchart jalannya sistem .....	15
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>16</b>
4.1 Definisi Implementasi.....	16
4.1.1 Pemodelan 3 Dimensi .....	16
4.1.2 Buat project baru di Unity .....	16
4.1.3 Konfigurasi Proyek .....	17
4.1.4 Masukan Vulforia sdk kedalam proye.....	18
4.1.5 Konfigurasi dan membuat marker Image Target .....	20
4.1.6 Import Marker Image Target ke dalam project .....	22
4.2 Pembahasan Sistem.....	24
4.2.1 Marker .....	25
4.2.2 Halaman Splash Scre.....	26
4.2.3 Halaman Mulai.....	27
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>29</b>
5.1 Kesimpulan.....	29

5.2 Saran.....	29
----------------	----

**DAFTAR PUSTAKA .....**

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.3.1 Flowchart pembuatan sistem.....	14
Gambar 3.3.2 Flowchart jalannya sistem .....	15
Gambar 3.3.3 Antarmuka Blender.....	16
Gambar 3.3.4 Build setting pada Unity editor .....	17
Gambar .3.3.5 Konfigurasi Android Player.....	18
Gambar 4.2.1 Pendaftaran pada website Vuforia.....	18
Gambar 4.2.2 Package Vuforia yang akan terpasang pada Unity.....	20
Gambar 4..2.3 Package Vuforia yang telah terinstall pada Unity .....	21
Gambar 4.2.4 Menaruh ARCamera dan ImageTarget.....	22
Gambar 4.2.5 Memasukkan target marker pada Unity .....	22
Gambar 4.2.6 Download marker yang telah didaftarkan.....	23
Gambar 4.2.7 Memilih marker pada setiap obyek 3D.....	24
Gambar 4.2.8 Setting Data Load Behavior.....	25

Gambar 4.2.9 marker dari planet Merkurius.....	26
Gambar 4.2.10 sampul buku marker.....	27
Gambar 4.2.11 logo splash screen.....	27
Gambar 4.2.12 Aplikasi mengakses kamera.....	28
Gambar 4.2.13 Tampilan Planet Merkurius.....	29
Gambar 4..2.14 Tampilan Planet Venus.....	29
Gambar 4.2.15 Tampilan Planet Bumi.....	30