

DAFTAR ISI

	Halaman
SANWACANA	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Objek Tiga Dimensi	6
2.2. Interaksi Manusia dan Komputer	8
2.2.1. Komponen Interaksi Manusia dan Komputer	8
2.2.1.1. User	8
2.2.1.2. Komputer	9
2.2.1.3. Interaksi	9

2.2.1.4. Manusia (<i>Human</i>)	9
2.2.2. <i>Error dan Mental Models</i>	10
2.2.3. Psikologi dan Rancangan Sistem Interaktif	11
2.3. <i>Augmented Reality</i>	11
2.4. <i>ARToolKit</i>	15
2.4.1. Pengertian <i>ARToolKit</i>	15
2.4.2. Cara Kerja <i>ARToolKit</i>	17
2.5. <i>Tangible Interface</i>	19
2.6. <i>Direct Manipulation</i>	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	25
3.2. Tahapan Penelitian	25
3.3. Metode <i>Tangible Interface</i>	26
3.4. Rancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> MIPA (ARMIPA)	29
3.5. Rancangan <i>Marker</i>	31
3.6. Penggunaan Aplikasi MAR (<i>Maket Augmented Reality</i>)	32
3.7. <i>User Requirement</i>	32
3.7. Spesifikasi yang Digunakan	33
BAB IV IMPLEMENTASI, PENGUJIAN SISTEM, DAN	
PEMBAHASAN	37
4.1. Aplikasi ARMIPA	37
4.2. Langkah-Langkah Penggunaan ARMIPA	38
4.3. Prosedur Pemrograman	42
4.4. Interaksi ARMIPA	57

4.4.1. Bentuk Fisik ARMIPA	57
4.4.2. <i>Tangible Interface</i>	58
4.5. Evaluasi ARMIPA	60
4.6. Analisis Sistem	65
4.7. Hasil Quisioner ARMIPA	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75