

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman pengesahan Pembimbing	ii
Halaman pengesahan Penguji	iii
Abstrak	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Modul	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	6
2.1 Augmented reality	6
2.2 Robot	9
2.3 Robot Sepak Bola.....	9
2.4 MiroSot	10
2.5 Grafika Komputer	11
2.5.1 Pengenalan Pola	11
2.5.2 Kalibrasi Kamera	12
2.6 Android	12
2.6.1 Android SDK	13
2.7 Unity 3D.....	13
2.8 3D Blender	15
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM.....	16
3.1 Metode Penelitian.....	16
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2 Tahapan Penelitian.....	17
3.3 Tahapan Perancangan Sistem	18
3.3.1 Analisis.....	18
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	19
3.3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	19
3.3.4 Kebutuhan Proses.....	19
3.4 Perancangan	21
3.4.1 Object Tracking.....	21
3.4.2 Image Processing	21
3.4.3 Rendering Camera Preview	21
3.4.4 Flowchart Augmented reality modul MiroSot.....	22
3.4.5 Flowchart Deteksi Sudut.....	22

BAB IV HASIL, PENGUJIAN, DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Hasil peneitian	23
4.1.1 Menambahkan <i>License Key</i>	24
4.1.2 Menambahkan <i>Database</i>	25
4.1.3 Menambahkan <i>target</i>	25
4.1.4 <i>Import package</i>	26
4.1.5 Menambahkan informasi.....	27
4.1.6 Menambahkan Kamera AR.....	27
4.1.7 Menambahkan <i>image target</i>	28
4.1.8 Menambahkan informasi berupa <i>Video</i>	29
4.2 Pengujian.....	30
4.2.1 Pengujian Berdasarkan Jarak	30
4.2.1.1 Pengujian <i>image target</i> Uta	31
4.2.1.2 Pengujian <i>image target</i> King	31
4.2.2 Pengujian Berdasarkan <i>intensitas cahaya</i>	31
4.2.2.1 Pengujian <i>image target</i> Uta	31
4.2.2.1 engujian <i>image target</i> King.....	31
4.2.3 Pengujian Oleh Pengguna	32
BAB V PENUTUP	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36