

LAPORAN
PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
"AUGMENTED REALITY"



LA ODE MUHAMMAD YUDHY PRAYITNO
E1E122064

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HALU OLEO
KENDARI
2022



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HALU OLEO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Alamat : Jl. H.E.A Mokodompit Kampus Baru Tridarma Anduonohu, Kendari 92132
Tlp. (0401) 3195287, 3194347, 319083 Kendari Website : eng.uho.ac.id

LEMBAR ASISTENSI

NAMA : LA ODE MUHAMMAD YUDHY PRAYITNO
STAMBUK : E1E122064
MATA KULIAH : PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA
JUDUL PRAKTIKUM: *AUGMENTED REALITY*
KELOMPOK : I (SATU)

NO	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Senin, 26 Desember 2022	<ul style="list-style-type: none">• Perbaiki penempatan <i>enter</i> antar baris• Ukuran <i>font</i> 16 pada judul lembar asistensi• <i>Remove space after paragraph</i> di daftar isi• Perbaiki <i>ruler</i>	
2.			
3			

Kendari, Desember 2022

Asisten Dosen

Zahwa Diah A.P.

E1E120103

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunianyalah saya dapat menyelesaikan laporan praktikum ini dengan judul “*Augmented Reality*” ini tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan ini agar dapat memenuhi syarat dari tugas Praktikum Aplikasi Komputer. Selain itu, laporan ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai mengaplikasikan aplikasi komputer dalam kehidupan sehari-hari bagi para pembaca dan penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rizal Adi Saputra, ST. M.Kom., selaku Dosen Praktikum Aplikasi Komputer atas bimbingannya dalam pembuatan laporan ini sehingga bisa meningkatkan wawasan pemikiran saya tentang bidang studi yang saya tekuni, dan saya juga berterima kasih kepada rekan-rekan yang telah membantu proses penyelesaian laporan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Dalam laporan ini saya merasa masih ada kekurangan baik dari segi penulisan dan materi yang saya paparkan maka dari itu saya sangat meminta kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna untuk memperbaiki pembuatan laporan selanjutnya.

Kendari, Desember 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR ASISTENSI.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Landasan Teori	1
1.1.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	1
1.1.2 Sejarah <i>Augmented Reality</i>	2
1.1.3 Perbedaan <i>Augmented Reality</i> dan <i>Virtual Reality</i>	3
1.2 Tujuan	4
1.3 Manfaat	4
BAB II METODOLOGI PRAKTIKUM.....	5
2.1 Waktu dan Tempat Praktikum	5
2.1.1 Waktu.....	5
2.1.1 Tempat	5
2.2 Alat dan Bahan	5
2.2.1 Alat	5
2.2.2 Bahan	5
2.3 Prosedur Praktikum	6
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	7
3.1 Hasil Praktikum	7
3.2 Analisis Dan Pembahasan	21
3.2.1 Fungsi <i>Window</i> pada Spark AR.....	21
3.2.2 Fungsi <i>Patch</i> pada Spark AR.....	24
BAB IV PENUTUP.....	30
4.1 Kesimpulan	30
4.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN	32