

DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN	i
PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Pengertian Rancang Bangun.....	5
2.2. Augmented Reality	5
2.2.1.Pengertian Augmented Reality	5
2.2.2.Markerless Augmented Reality	6
2.3. Multimedia	6
2.4. Android.....	6
2.5. Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	7
2.5.1.Unity 3D	7
2.5.2.Vuforia SDK (Software Development Kit)	8
2.5.3. Blender 3D.....	9
2.5.4.Android SDK (Software Development Kit)	9
2.5.5.JDK (Java Development Kit).....	10
2.5.6.Sublime Text.....	10
2.5.7.C# (C Sharp).....	10
2.6. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	11
2.6.1.Metode Pengembangan Multimedia	11
2.6.2.Unified Modeling Language (UML)	12
2.6.3.Storyboard.....	12
2.7. Pengujian <i>Black Box</i>	12
2.8. Tinjauan Studi.....	13
2.8.1.Penelitian Terdahulu	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1. Metode Pengembangan Multimedia	14
3.1.1. Concept (Perencanaan)	14
3.1.1.1. Analisis Kebutuhan Pengguna.....	14
3.1.1.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	14
3.1.1.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	15
3.1.1.4. Tahapan Metode Penelitian	15
3.1.1.5. Tempat dan Waktu Penelitian	16
3.1.1.6. Rancangan Sistem Yang Diusulkan	16
3.1.2. Design (Dersain).....	19
3.1.2.1. Rancang Interface Menu Utama.....	20
3.1.2.2. Rancang Interface Menu Mulai	20
3.1.2.3. Rancangan Interface Menu Petunjuk.....	21
3.1.2.4. Rancangan Interface Menu Denah Lokasi.....	21
3.1.2.5. Rancangan Interface Menu Tentang	22
3.1.3. Material Collecting	22
3.1.4. Assembly	22
3.1.5. Testing (Pengujian).....	22
3.1.6. Distribution	23
3.2. Pengujian	23
 BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN	 24
4.1. Hasil.....	24
4.1.1. Tampilan Aplikasi	24
4.1.1.1. Tampilan Splash Screen	24
4.1.1.2. Tampilan Menu Utama.....	24
4.1.1.3. Tampilan Menu Petunjuk	25
4.1.1.4. Tampilan Menu Denah Lokasi	25
4.1.1.5. Tampilan Menu Tentang	26
4.1.1.6. Tampilan Menu Mulai	26
4.1.1.7. Tampilan Kamera AR Objek Barcode	27
4.1.1.8. Tampilan Kamera AR Objek Tugu (Depan)	28
4.1.1.9. Tampilan Kamera AR Objek Pesawat.....	28
4.1.1.10. Tampilan Kamera AR Tugu (Belakang)	29
4.1.1.11. Tampilan Kamera AR Objek Merak	29
4.2. Pembahasan	30
4.2.1. Pengujian Aplikasi	30
4.2.1.1. Perangkat Penguji Black Box	30
4.2.1.2. Hasil Pengujian Black Box.....	31
4.3. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi	33
4.3.1. Kelebihan Aplikasi	33
4.3.2. kekurangan Aplikasi	34
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	 35
5.1. Simpulan	35

5.2. Saran	35
------------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	36
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	39
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 UML <i>use case diagram</i>	17
Gambar 3.2 UML <i>activity diagram</i>	18
Gambar 3.3 Rancangan interface menu utama	20
Gambar 3.4 Rancangan Interface menu mulai.....	20
Gambar 3.5 Rancangan interface menu petunjuk.....	21
Gambar 3.6 Rancangan interface menu denah lokasi	21
Gambar 3.7 Rancangan interface menu tentang	22
Gambar 4.1 Tampilan Splashscreen.....	24
Gambar 4.2 Tampilan menu utama.....	25
Gambar 4.3 Tampilan Menu Petunjuk.....	25
Gambar 4.4 Tampilan Menu denah lokasi	26
Gambar 4.5 Tampilan Menu Tentang	26
Gambar 4.6 Tampilan Menu Mulai.....	27
Gambar 4.7 Tampilan objek bukit pada Barcode	27
Gambar 4.8 Tampilan objek video.....	28
Gambar 4.9 Tampilan objek pesawat 3D.....	28
Gambar 4.10 Tampilan objek video.....	29
Gambar 4.10 Tampilan objek merak 3D.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Aktivitas Tabel.....	16
Tabel 3.2 Storyboard Aplikasi	19
Tabel 4.1 Pengujian menu utama.....	31
Tabel 4.2 Pengujian Menu Petunjuk.....	31
Tabel 4.3 Pengujian menu denah lokasi.....	32
Tabel 4.4 Pengujian menu tentang.....	32
Tabel 4.5 Pengujian menu mulai.....	33