

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1. Augmented Reality.....	3
2.2. Marker Based Tracking.....	4
2.3. Unity 3D.....	4
2.4. Vuforia SDK	4
2.5. Blender.....	5
2.6. Android	5
2.7. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.8. Blackbox-Testing	11
2.9. System Usability Scale (SUS).....	11
2.10. Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Subjek Penelitian	17

3.2.	Pengumpulan Data	17
3.3.	Metode Pengembangan Aplikasi.....	17
3.3.1.	Concept (konsep)	17
3.3.2.	Design	18
3.3.3.	Obtaining Content Material	18
3.3.4.	Assembly.....	18
3.3.5.	Testing.....	18
3.3.6.	Distribution	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		20
4.1.	Pengumpulan Data	20
4.2.	Pembuatan Aplikasi	20
4.2.1.	Concept	20
4.2.2.	Design	20
4.2.3.	Obtaining Content Material	23
4.2.4.	Assembly.....	26
4.2.5.	Testing.....	30
4.2.6.	Distribution	31
4.3.	Pembahasan.....	31
4.3.1.	Pengujian Kegunaan Aplikasi (SUS)	31
4.4.	Kelebihan dan Kekurangan.....	33
4.4.1.	Kelebihan	33
4.4.2.	Kekurangan.....	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		35
5.1.	Kesimpulan	35
5.2.	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	14
Tabel 4. 1 Storyboard Aplikasi	21
Tabel 4. 2 Senjata Tradisional	23
Tabel 4. 3 Tabel Blackbox Testing	30
Tabel 4. 4 Tabel Kuisisioner.....	31
Tabel 4. 5 Tabulasi Data Responden	32
Tabel 4. 6 Perhitungan Skor SUS	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode SDLC.....	6
Gambar 2. 2 Metode GDLC	7
Gambar 2. 3 Metode MDLC	9
Gambar 2. 4 Skor SUS	12
Gambar 3. 1 Kerangka Pikir	16
Gambar 4. 1 Menu Utama	26
Gambar 4. 2 Menu Mulai	27
Gambar 4. 3 Menu Marker	28
Gambar 4. 4 Menu Petunjuk.....	29
Gambar 4. 5 Menu Tentang	30