

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	iii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
: “IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR TENIS LAPANGAN BERBASIS ANDROID” .....	3
1.2 Ruang lingkup penelitian .....	3
1.3 Rumusan masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB I PENDAHULUAN .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	4
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	5
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	5
DAFTAR PUSTAKALAMPIRAN .....	5
2.1 Augmented Reality .....	6
2.2 Olahraga Tenis lapangan.....	7
2.3 Teknik-teknik dasar tenis lapangan .....	7
2.4 Pesatuan Tenis Seluruh Indonesia (PELTI).....	8
2.5 Perkembangan Pesatuan Tenis Seluruh Indonesia (PELTI).....	8
2.6 Android .....	9
2.7 Marker .....	10
2.8 Sistem Informasi .....	10
2.9 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	10
2.9.1 Unity 3D .....	10
2.9.2 Blender .....	11
2.9.3 CorellDraw.....	12
2.9.4 C# (C Sharp).....	12

2.9.5	Vuforia SDK ( Software Developement Kit).....	13
2.9.6	Microsoft Visual Studio .....	13
2.10	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	14
2.10.2	UML (Unifed Modeling Languge).....	15
2.11	Black Box Testing .....	18
2.12	Penelitian terdahulu.....	18
<b>BAB III.....</b>		<b>21</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>21</b>
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	21
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	21
3.2.1	Concept (Konsep) .....	22
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan .....	22
3.3	Design (Desain).....	23
3.6	Distribution (Distribusi) .....	34
3.7	Jadwal Kegiatan.....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>36</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>37</b>