

DAFTAR ISI

PERYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Augmented Reality (AR)	5
2.2 Perangkat Lunak yang Digunakan	7
2.2.1 Android	7
2.2.2 Blender	7
2.2.3 Unity.....	7

2.2.4 JAVA	8
2.2.5 Corel Draw	8
2.2.6 Vuforia SDK (Software Development Kit).....	8
2.3 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan.....	9
2.3.1 Bahasa C#	9
2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.4.1 Multimedia Life Development Cycle (MDLC)	9
2.5 Unified Modeling Language (UML).....	10
2.5.1 Diagram UML.....	10
2.6 Penelitian Terkait	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Pembahasan.....	17
3.2 Metode Pengembangan Multimedia	17
3.2.1 <i>Concept</i> (Perancangan)	17
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	18
3.2.2.3 Gambaran Umum Perangkat Lunak.....	21
3.2.2.4 Rancangan <i>Interface</i> Menu Utama.....	23
3.2.2.5 Rancangan <i>Interface</i> Menu Mulai.....	23
3.2.2.6 Rancangan <i>Interface</i> Menu Petunjuk.....	23
3.2.2.6 Rancangan <i>Interface</i> Menu Tentang	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil	29
4.1.1 Tampilan Menu Petunjuk.....	29
4.1.2 Tampilan Menu Tentang.....	30

4.1.3 Tampilan Menu AR Mulai	30
4.2 <i>Testing</i> (Pengujian)	30
4.3 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	35
4.3.1 Kelebihan Aplikasi	35
4.3.2 Kekurangan Aplikasi	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Simpulan	37
5.2 Saran	37