

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Dasar Teori	5

2.1.1 <i>Augmented Reality</i> (AR).....	5
2.1.2 Media Informasi	5
2.1.3 Multimedia	5
2.1.4 Budaya Lampung.....	6
2.1.5 3D (Tiga Dimensi)	6
2.2 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	7
2.2.1 Vuforia SDK	7
2.2.2 Blender	7
2.2.3 Canva.....	7
2.2.4 Unity	8
2.3 Android	8
2.4 SDK (Software Development Kit)	9
2.5 Microsoft Visual Studio	9
2.6 C# (C Sharp).....	9
2.7 Metode Pengembangan Sistem.....	9
2.8 Pemodelan Sistem	11
2.8.1 <i>Use Case Diagram</i>	11
2.8.2 <i>Activity Diagram</i>	12
2.9 <i>Black Box Testing</i>	13
2.10 Tinjauan Studi.....	14
2.10.1 Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	16
3.1.1 Tahap Konsep (<i>Concept</i>)	16

3.1.1.1 Metode Pengumpulan Data	16
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	17
3.1.1.3 Rancangan Sistem	18
1. <i>Use Case Diagram</i>	18
2. <i>Activity Diagram</i>	18
3.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	21
3.1.3 Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	21
3.1.4 Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	25
3.1.4.1 Pembuatan Desain Objek 3D di Blender	25
3.1.4.2 Pembuatan Tampilan Desain Aplikasi AR di Canva	26
3.1.4.3 Tahap Pembuatan dengan menggunakan Vuforia.....	26
3.1.4.4 Tahap Pembuatan Aplikasi menggunakan Unity 3D	27
3.1.5 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	27
3.1.6 Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	28
3.2 Proses Kerja Aplikasi	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Hasil Penelitian.....	29
4.1.1 Tampilan Aplikasi	29
4.1.1.1 Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i>	29
4.1.1.2 Tampilan Halaman Menu Utama.....	29
4.1.1.3 Tampilan Kamera AR	30
4.1.1.4 Hasil Tampilan 3D AR	31
4.1.1.5 Hasil Tampilan Video AR.....	31
4.1.1.6 Tampilan Menu Materi Aspek Budaya Lampung.....	32
4.1.1.7 Tampilan Menu Petunjuk.....	33

4.1.1.8 Tampilan Menu Tentang	33
4.2 Pembahasan	34
4.2.1 Pengujian Aplikasi	34
4.2.2 Perangkat Pengujian <i>Black Box</i>	34
4.2.3 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	35
4.2.3.1 Pengujian <i>Interface</i>	35
4.2.3.2 Pengujian Fungsi Menu dan Tombol	36
4.2.3.3 Pengujian Fungsi <i>Marker</i>	40
4.2.4 Keunggulan dan Kekurangan Aplikasi	46
4.2.4.1 Kelebihan Aplikasi	47
4.2.4.2 Kekurangan Aplikasi	47
4.2.5 Pendistribusian Aplikasi	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	51