

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Kain Tapis Lampung.....	6
2.2 Augmented Reality.....	7

2.2.1 Metode Augmented Reality (Marker)	7
2.3 <i>Android</i>	8
2.4 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	8
2.4.1 <i>Unity 3D</i>	9
2.4.2 <i>Blender</i>	9
2.4.3 <i>Vuforia</i>	10
2.4.4 <i>C# (C Sharp)</i>	10
2.4.5 <i>Visual Studio Code</i>	11
2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	11
2.5.1 <i>MDLC (Multimedia Development Life Cycle)</i>	11
2.5.2 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	13
2.6 Black Box Testing.....	17
2.7 Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.2 Metode Pengumpulan Data	22
3.3 Metode Pengembangan Sistem	24
3.3.1 Tahap Konsep (<i>Concept</i>).....	25
3.3.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	30
3.3.3 Tahap Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	34
3.3.4 Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	35
3.3.5 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	35
3.3.6 Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	36
3.4 Kebutuhan Sistem	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Implementasi Aplikasi	37

4.2 Hasil Aplikasi.....	37
4.2.1 Tampilan Aplikasi.....	37
4.3 Hasil Pengujian Aplikasi.....	48
4.3.1 Pengujian Pada Perangkat Seluler.....	48
4.3.2 Hasil Pengujian Antarmuka Aplikasi.....	49
4.3.3 Hasil Pengujian Fungsi Tombol.....	55
4.3.4 Hasil Pengujian Kerja Loading Aplikasi	58
4.3.5 Hasil Pengujian Sistem <i>AR Markerless</i>	58
4.4 Pembahasan.....	60
4.5 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	60
4.5.1 Kelebihan Aplikasi.....	61
4.5.2 Kekurangan Aplikasi.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	64
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Use Case Diagram	14
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Activity Diagram	16
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 Tahapan Metode MDLC dalam Penelitian	24
Tabel 3. 2 Penjelasan Wireframe	30
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Smartphone	48
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Antarmuka Aplikasi.....	49
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Fungsi Tombol.....	55
Tabel 4. 4 Hasil pengujian kerja loading aplikasi	58
Tabel 4. 5 Hasil pengujian sistem AR Markerless	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	12
Gambar 3. 1 Alur penelitian.....	26
Gambar 3. 2 Flowchart.....	27
Gambar 3. 3 Use Case Diagram	28
Gambar 3. 4 Activity Diagram.....	29
Gambar 3. 5 Proses Pengumpulan Data	35
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Splashscreen	37
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Menu Utama	38
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Menu Lihat Koleksi	39
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Menu Petunjuk	40
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Menu Sejarah Tapis	40
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Menu Profil Pembuat.....	41
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Menu Cara Perawatan	41
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Kamera AR.....	42
Gambar 4. 9 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Silung	44
Gambar 4. 10 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Jung Sarat	44
Gambar 4. 11 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Raja Tunggal	45
Gambar 4. 12 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Pucuk Rebung	45
Gambar 4. 13 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Raja Medal	46
Gambar 4. 14 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Balak	46
Gambar 4. 15 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Laut Andak.....	47
Gambar 4. 16 Tampilan Tracking Markerless Kain Tapis Laut Linau	47