

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 <i>Android</i>	5
2.2 <i>Aplikasi</i>	5
2.3 <i>Augmented Reality</i>	6
2.4 <i>Blender</i>	6
2.5 <i>Unity</i>	6
2.6 <i>Vuforia</i>	7
2.7 Metode Pengembangan Multimedia	8
2.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	9
2.8.1. Use Case Diagram.....	10
2.8.2. Activity Diagram.....	11
2.9 <i>Marker</i>	11
2.9.1. <i>Marker Based Tracking</i>	12
2.9.2. <i>Markerless Augmented Reality</i>	13
2.10 Pengujian <i>Black Box</i>	13
2.11 Peneliti Terdahulu	13
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 16

3.1	<i>Concept</i>	16
3.1.1.	<i>Metode Penelitian</i>	16
3.1.2.	<i>Analisis Sistem</i>	16
3.1.3.	<i>Konsep Penggunaan</i>	18
3.2	<i>Design</i>	19
3.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	19
3.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	19
3.2.3.	<i>Desain Program</i>	21
3.3	<i>Material Collecting</i>	23
3.4	<i>Assembly</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1.	Hasil Penelitian	27
4.1.1.	Tampilan Aplikasi	27
4.1.2.	Marker.....	29
4.2.	Pengujian Aplikasi	29
4.2.1.	Pengujian Antarmuka (<i>Interface</i>) dan Fungsional	30
4.3.	Hasil Analisis Data.....	32
4.3.1.	Hasil Penilaian	32
4.4.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	34
4.4.1.	Kelebihan Aplikasi.....	34
4.4.2.	Kekurangan Aplikasi.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		36
5.1.	Kesimpulan	36
5.2.	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN.....		40