

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN ORISINILITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Augmented Reality</i>	5
2.2 Bumi Kedaton Zoo	5

2.3 Multimedia.....	6
2.4 <i>Android</i>	6
2.5 Aplikasi	7
2.6 <i>3D Studio Max</i>	7
2.7 <i>Unity 3D</i>	8
2.8 <i>Adobe Photoshop</i>	8
2.9 <i>Marker</i>	9
2.9.1 <i>Marker Augmented (Reality Based Tracking)</i>	9
2.9.2 <i>Markerless Augmented Reality</i>	9
2.10 <i>Vuforia</i>	10
2.11 <i>C-Sharp (C#)</i>	10
2.12 <i>UML</i>	10
2.12.1 <i>Use Case Diagram</i>	11
2.12.1 <i>Activity Diagram</i>	13
2.12.1 <i>Sequence Diagram</i>	14
2.13 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	16
2.14 <i>Pengujian Blackbox</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Metode Pengumpulan Data	18
3.1.1 <i>Studi Lapangan(Field reserch)</i>	18
3.1.2 <i>Studi Literatur</i>	18
3.1.3 <i>Kuesioner</i>	18

3.1.4 Data Pendapat Responden	19
3.2 Metode Pengembangan perangkat Lunak <i>MDLC</i>	20
3.2.1 Perencanaan Sistem (<i>Concept</i>).....	21
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	21
3.2.2.1 Struktur Menu	21
3.2.2.2 <i>Use Case Diagram</i>	22
3.2.2.3 <i>Activity Diagram</i>	23
3.2.2.4 <i>Sequare Diagram</i>	26
3.2.2.5 Rancangan Tampilan.....	27
3.2.3 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Pengumpulan Data	31
4.2 <i>Material Collecting</i>	31
4.2.2 Tahap <i>Modelling</i>	31
4.2.3 Marker	32
4.3 <i>Assembly</i>	35
4.3.1 Tampilan Awal.....	35
4.3.2 Tampilan Menu Panduan	36
4.3.3 Tampilan Menu Informasi	37
4.3.4 Tampilan AR Kamera	37
4.3.5 <i>Source Code</i>	38
4.4 Pengujian (<i>Testing</i>)	38

4.4.1 Perangkat	39
4.4.1.1 <i>Pengujian Respon Time Loading</i>	40
4.4.1.2 Pengujian Resolusi Layar	41
4.4.2 <i>Marker</i>	42
4.4.2.1 Pendeteksian Marker.....	42
4.4.2.2 Posisi Marker	44
4.4.3 <i>Play Sound</i>	46
4.5 <i>Distribution</i>	47
4.5.1 Penilaian Responden.....	47
4.6 Kelebihan Dan Kekurangan Sistem.....	48
4.6.1 Kelebihan Sistem	48
4.6.2 Kelemahan Sistem	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Simpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
2.2 <i>Activity Diagram</i>	13
2.3 <i>Sequare Diagram</i>	15
2.3 Tabel Responden	20
4.1 Kumpulan Marker	34
4.2 Rencana Pengujian	39
4.3 Spesifikasi Perangkat Yang Digunakan	39
4.4 Hasil Pengujian <i>Respon Time Loading</i>	40
4.5 Hasil Pengujian Resolusi Layar	41
4.6 Hasil Pengujian Marker Tidak Di Tentukan	43
4.7 Hasil Pengujian Marker Terdeteksi	44
4.8 Play Sound	46
4.9 Responden	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Metode MDLC	16
3.1 Struktur Menu	22
3.2 <i>Use Case Diagram</i>	23
3.3 <i>Activity Diagram</i> AR Kamera	24
3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Bantuan	25
3.5 <i>Activity Diagram</i> menu Profil	25
3.6 Squence Diagram Menu Utama Aplikasi.....	26
3.7 Rancangan Menu Utama	27
3.8 Rancangan Menu AR Kamera	28
3.9 Rancangan Menu Bantuan	29
3.10 Tampilan Menu Profil	29
4.1 Modelling Obyek	32
4.2 Vuforia	32
4.3 Folder Database.....	33
4.4 Upload Gambar	33
4.5 Hasil Upload Gambar.....	34
4.6 Tampilan awal Aplikasi	35
4.7 Tampilan Menu Panduan	36
4.8 Tampilan Informasi.....	37
4.9 Tampilan AR Kamera	38

4.10 Posisi 90 Derajat	45
4.11 Posisi Miring Ke Kiri	45
4.12 Posisi Miring Kana.....	56

