

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan 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 Augmented Reality.....	5
2.1.1 Marker Based Tracking.....	5
2.1.2 Vuforia SDK.....	6

2.2	Multimedia.....	6
2.2.1	Teks.....	7
2.2.2	Gambar.....	7
2.2.3	Suara.....	7
2.2.4	Video.....	7
2.2.5	Animasi.....	8
2.3	Sintesis bunyi (<i>Text-to-Speech</i>).....	8
2.4	Tiga Dimensi (3D).....	8
2.5	Android.....	8
2.6	Perangkat Lunak Pengembang Sistem.....	9
2.6.1	<i>Unity 3D</i>	9
2.6.2	<i>Visual studio</i>	10
2.6.3	<i>Blender 3D</i>	10
2.6.4	<i>Adobe Photoshop</i>	11
2.6.5	<i>Inkscape</i>	11
2.6.6	Bosca Ceoil.....	12
2.6.7	<i>StarUML</i>	12
2.7	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	13
2.7.2	<i>Activity Diagram</i>	14
2.8	Metode Pengembangan Multimedia.....	15
2.9	Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	21
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	21
3.2.1	<i>Concept</i> (Pengonsepan).....	21
3.2.2	<i>Design</i> (Desain Tampilan).....	27
3.3	Proses kerja aplikasi.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Implementasi dan Pembahasan.....	32

4.1.1	Tahapan Material Collecting.....	32
4.1.2	Hasil Tahapan Modelling.....	39
4.1.3	Hasil Interface (Tampilan).....	47
4.1.4	Testing Program.....	54
4.1.5	Distribution.....	58
4.2	Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Simpulan.....	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....		61
LAMPIRAN.....		62