

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.3.1 Maksud	2
1.3.2 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2	7
2.1 Augmented Reality.....	7
2.1.1 Penerapan Augmented Reality.....	9
2.2 Media Pembelajaran Anak	9

2.3	Citra Digital	12
2.4	Unity.....	14
2.5	Vuforia Engine.....	15
2.6	Android.....	18
2.7	Unified Modeling Language.....	19
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	19
2.7.2	<i>Use Case Description</i>	19
2.7.3	<i>Class Diagram</i>	19
2.7.4	<i>Seqence Diagram</i>	20
	BAB 3	21
3.1	Concept.....	21
3.1.1	Tujuan.....	21
3.1.2	Analisis Masalah.....	21
3.2	Design.....	22
3.2.1	Arsitektur Sistem yang akan dibangun.....	22
3.2.2	Usecase Diagram.....	24
3.2.3	Class Diagram.....	25
3.2.4	Diagram Seqence	25
3.2.5	Perancangan Antar Muka	29
3.3	Material Collecting.....	31
3.3.1	Analisis Data Hewan	31
3.3.2	Analisis Marker.....	32

3.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.4.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	33
BAB 4	35
4.1 Implementasi Sistem	35
4.1.1 Lingkungan Implementasi	35
4.2 Pengujian Sistem.....	36
4.2.1 Pengujian	36
4.2.2 Rencana Pengujian.....	36
4.2.3 Kasus dan Hasil Pengujian	37
4.2.4 Kesimpulan Pengujian.....	40
4.2.5 Pengujian Beta	40
4.2.6 Evaluasi	46
BAB 5	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49