

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Profil Instansi	8
2.1.1 Visi	8
2.1.2 Misi	8
2.1.3 Struktur Organisasi	9
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Media Pembelajaran	9
2.2.2 Augmented Reality	10
2.2.3 Vuforia	11
2.2.4 Unity 3D	12
2.2.5 Android	13

2.2.6 Model 3D	15
2.2.7 Bahasa Pemrograman C#	15
2.2.8 Use Case Diagram.....	16
2.2.9 Black Box Testing.....	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	19
3.1 Analisis Sistem.....	19
3.1.1 Arsitektur Sistem.....	20
3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.2.1 Analisis Perangkat Keras	22
3.2.2 Analisis Perangkat Lunak	22
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	24
3.3.1 Use Case Diagram.....	24
3.3.2 Use Case Scenario.....	24
3.3.3 Activity Diagram.....	27
3.3.4 Sequence Diagram	32
3.4 Perancangan Sistem	34
3.4.1 Perancangan Struktur Menu.....	34
3.4.2 Perancangan Antarmuka	34
3.4.3 Perancangan Objek 3D.....	40
3.4.4 Perancangan Marker Objek.....	45
3.4.5 Jaringan Semantik	52
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	53
4.1 Implementasi Sistem	53
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	53
4.1.2 Implementasi Antarmuka	60
4.2 Pengujian Sistem.....	64
4.2.1 Skenario Pengujian Sistem.....	64
4.2.2 Hasil Pengujian Sistem	65
4.3 Pengujian Marker	68
4.4 Pengujian Kuisioner	75

4.5 Evaluasi Hasil Pengujian.....	87
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89