

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	6
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	6
1.2.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	7
1.3.1. Maksud Penelitian	7
1.3.2. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Kegunaan Penelitian	8
1.4.1. Kegunaan Akademis	8
1.4.2. Kegunaan Praktis.....	8
1.5. Batasan Masalah	9
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	10
1.6.1. Lokasi Penelitian	10
1.6.2. Waktu Penelitian	10
1.7. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1. Penelitian Terdahulu.....	13

2.2.	Multimedia	15
2.2.1.	Definisi Multimedia	15
2.2.2.	Elemen Multimedia	15
2.2.2.	Manfaat Multimedia	17
2.2.3.	Multimedia Interaktif.....	17
2.3.	Belajar	18
2.3.1.	Belajar Konvensional.....	18
2.3.2.	Belajar Berbantuan Komputer.....	19
2.3.3.	Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	20
2.4.	Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	20
2.4.1.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	20
2.4.2.	Storyboard.....	22
2.5.	<i>Augmented Reality (AR)</i>	23
2.6.	<i>Augmented Reality Book (AR Book)</i>	24
2.7.	Unity3D.....	24
2.8.	C#.....	24
2.9.	Vuforia	25
2.10.	<i>Cloud Recognition</i>	25
2.11.	PHP.....	26
2.12.	Laravel.....	27
2.13.	MySQL.....	27
2.14.	API (<i>Application Programming Interface</i>).....	28
2.15.	Storeel Smart Kit.....	28
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN		29
3.1.	Objek Penelitian	29
3.1.1.	Sejarah Singkat Perusahaan	29
3.1.2.	Visi dan Misi Perusahaan.....	30
3.1.3.	Struktur Organisasi Perusahaan.....	30
3.1.4.	Deskripsi Tugas	31
3.2.	Metode Penelitian	35
3.2.1.	Desain Penelitian	35

3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	36
3.2.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	37
3.2.4.	Pengujian Software.....	40
3.3.	Analisis Sistem yang Berjalan.....	41
3.3.1.	<i>Business Use Case Diagram</i>	42
3.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	47
3.3.3.	Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
4.1.	Rancangan Aplikasi	52
4.1.1.	Gambaran Umum Aplikasi	52
4.1.2.	Perancangan Sistem yang Diusulkan.....	52
4.2.	Pengujian.....	95
4.2.1.	Rencana Pengujian	96
4.2.2.	Kasus dan Hasil Pengujian.....	97
4.2.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian	178
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		179
5.1.	Kesimpulan.....	179
5.2.	Saran	180
DAFTAR PUSTAKA		181