DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
BAB 1 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 *Concept* 4
1.5.2 *Design* 5
1.5.3 Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 9
TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Sejarah Padepokan Giri Harja 9
2.1.1 Visi 10
2.1.2 Misi 10
2.1.3 Padepokan Giri Harja 11
2.2 Landasan Teori 11
2.2.1 Wayang 12

2.2.2 Multimedia 16
2.2.3 Pemrograman Berorientasi Objek 18
2.2.4 *Unified Modeling Language* (UML) 20
2.2.5 *Augmented Reality* 24
2.2.6 *Modelling* 35
2.3 Perangkat Lunak Pendukung 38
2.3.1 *Blender* 3D 38
2.3.2 *Unity* 3D 41
2.3.3 *Adobe Photoshop* 42
2.3.4 *Vuforia* 46
2.3.5 *Star UML* 47
BAB 3 49
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 49
3.1 Analisis Sistem 49
3.1.1 Analisis Masalah 49
3.1.2 Sistem yang Sedang Berjalan 50
3.1.3 Analisis Aplikasi Multimedia yang Akan Dibangun 51
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 63
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 65
3.2 Perancangan Sistem 87
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 87
3.2.2 Perancangan Antarmuka 87
3.2.3 Jaringan Semantik 92
BAB 4 95
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 95
4.1 Implementasi 95
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 95
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 96
4.1.3 Implementasi *Class* 97

4.1.4 Implementasi Antarmuka 98
4.2 Pengujian 98
4.2.1 Pengujian Alpha 99
4.2.2 Pengujian Beta 104
BAB 5 115
KESIMPULAN DAN SARAN 115
5.1 Kesimpulan 115
5.2 Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 116