

DAFTAR ISI

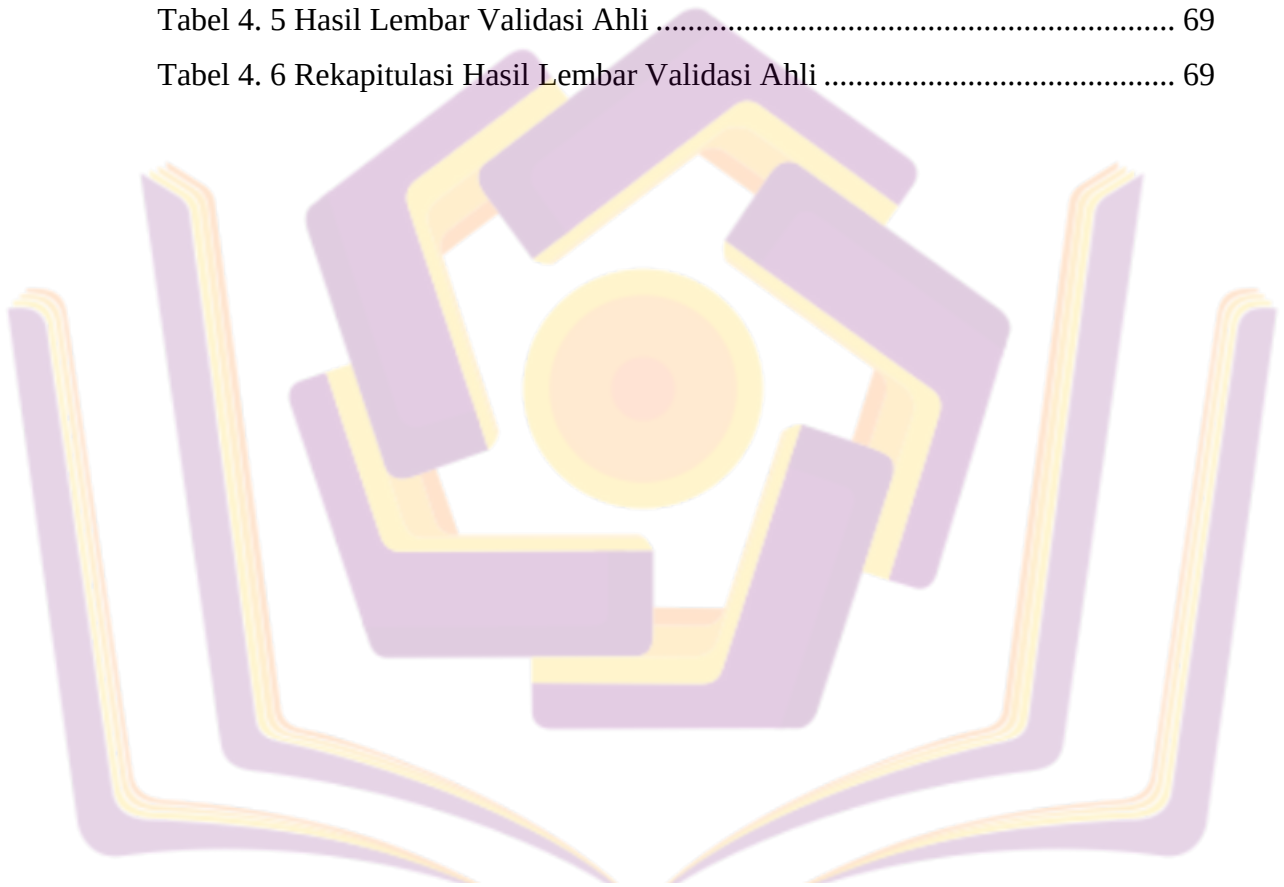
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
B. Metode Pengumpulan Data.....	19
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Implementasi Metode Pengembangan MDLC	40
B. Hasil Penelitian	71
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	1
Tabel 3. 1 Kategori Kelayakan Aplikasi.....	38
Tabel 4. 1 <i>User Story</i> Pengembangan Aplikasi	42
Tabel 4. 2 Tabel Rancangan Aplikasi/ <i>Wireframe</i>	44
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Fungsional Aplikasi.....	67
Tabel 4. 4 Pertanyaan Lembar Validasi Ahli	68
Tabel 4. 5 Hasil Lembar Validasi Ahli	69
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Lembar Validasi Ahli	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	14
Gambar 3. 1 Wawancara dengan ahli/empu	22
Gambar 3. 2 Dokumentasi Koleksi Keris	24
Gambar 3. 3 Konsep Penelitian.....	29
Gambar 3. 4 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	31
Gambar 4. 1 Rancangan UI Aplikasi AR Keris	46
Gambar 4. 2 3 Marker Keris yang Digunakan dalam Aplikasi.....	48
Gambar 4. 3 Model Tiga Dimensi Keris Sampel 1.....	49
Gambar 4. 4 Model Tiga Dimensi Keris Sampel 2.....	49
Gambar 4. 5 Model Tiga Dimensi Keris Sampel 3.....	50
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan Antarmuka MainMenu pada <i>Unity</i>	50
Gambar 4. 7 Proses Pembuatan Antarmuka <i>About</i> pada <i>Unity</i>	52
Gambar 4. 8 Proses Pembuatan Antarmuka <i>Play</i> pada <i>Unity</i>	52
Gambar 4. 9 Proses Pembuatan Antarmuka Deskripsi pada <i>Unity</i>	53
Gambar 4. 10 Proses Integrasi <i>ImageTarget</i> dan Model Tiga Dimensi pada <i>Unity</i>	54
Gambar 4. 11 Pengaturan Model Tiga Dimensi Keris pada Halaman <i>Play</i>	54
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman <i>Main Menu</i> pada Android.....	56
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman <i>About</i> pada Android.....	57
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman <i>Play</i> pada Android.....	58
Gambar 4. 15 Hasil Visualisasi Keris Sampel 1 Berbasis <i>Augmented Reality</i>	59
Gambar 4. 16 Hasil Visualisasi Keris Sampel 2 Berbasis <i>Augmented Reality</i>	60
Gambar 4. 17 Hasil Visualisasi Keris Sampel 3 Berbasis <i>Augmented Reality</i>	61
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Deskripsi Keris Sampel 1	62
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Deskripsi Keris Sampel 2	63
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Deskripsi Keris Sampel 3	64
Gambar 4. 21 Aplikasi Terpasang pada Perangkat Android.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Tabel Hasil Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancarancara

Lampiran 3. Dokumentasi Sampel Keris

Lampiran 4. Dokumentasi Validasi Ahli

Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli

