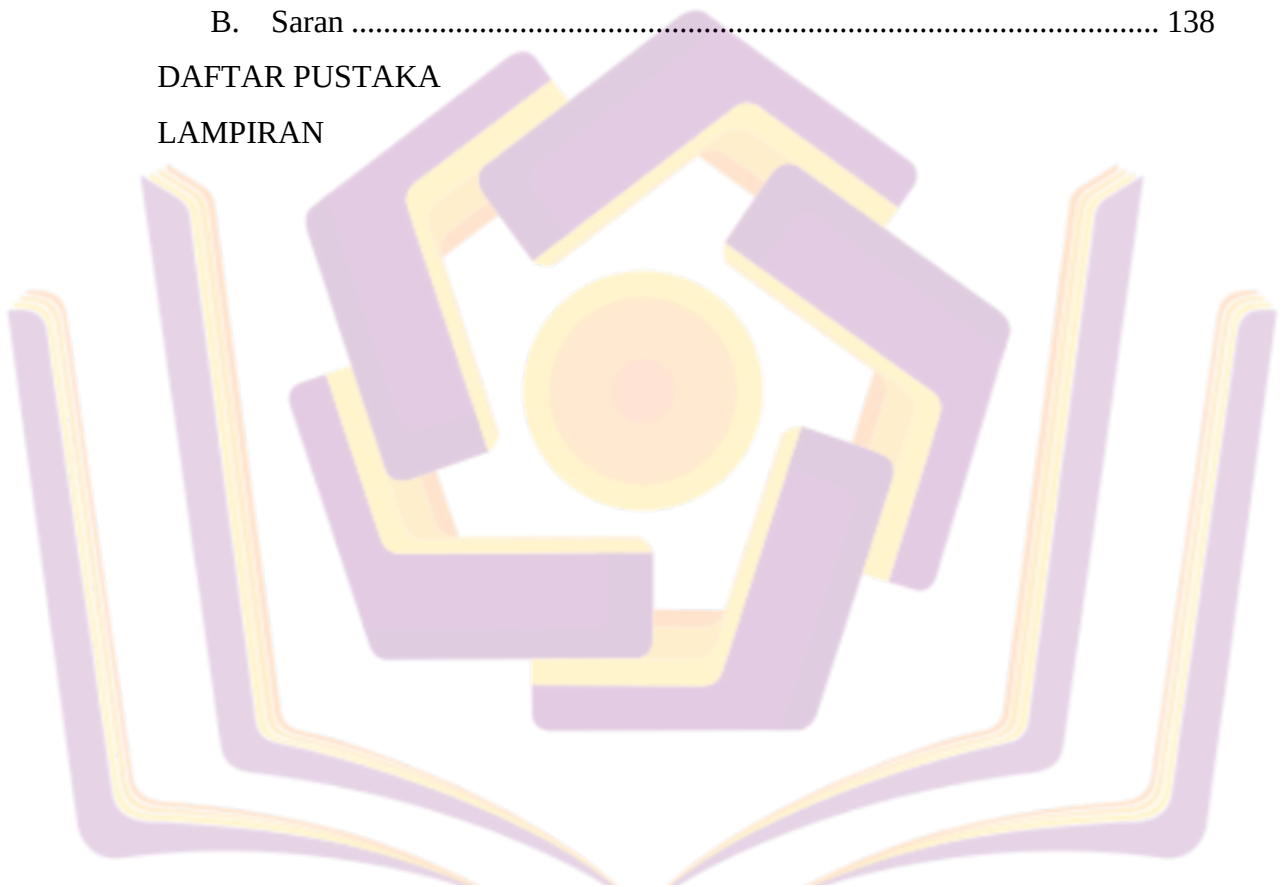


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	12
E. Manfaat Penelitian	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori.....	15
B. Penelitian Sebelumnya.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	53
B. Metode Pengumpulan Data.....	53
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	55
D. Konsep Penelitian	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
A. Gambaran Umum Aplikasi	72

B. <i>Concept</i>	78
C. <i>Design</i>	80
D. <i>Material Collecting</i>	96
E. <i>Assembly</i>	98
F. <i>Testing</i>	121
G. <i>Distribution</i>	131
BAB V PENUTUP	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kandungan Buah yang Digunakan	24
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	36
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	38
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	51
Tabel 3. 1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	56
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	56
Tabel 3. 3 Bahan Penelitian	57
Tabel 4. 1 Konsep Pengembangan Aplikasi	79
Tabel 4. 2 Bahan Pengembangan Aplikasi	97
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Menu dan Navigasi.....	122
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Fitur <i>Augmented Reality</i>	124
Tabel 4. 5 Hasil <i>User Acceptance Test</i> (UAT)	128
Tabel 4. 6 Hasil Distribusi Aplikasi.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proporsi Anak Usia Dini yang Menggunakan <i>Handphone</i>	2
Gambar 3. 1 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	58
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	68
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama Aplikasi Kenal Buah!.....	73
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Pemindaian Kartu <i>Marker</i>	74
Gambar 4. 3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Kenal Buah!	81
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi Kenal Buah!	83
Gambar 4. 5 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Pembuka	85
Gambar 4. 6 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Utama	86
Gambar 4. 7 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Panduan	88
Gambar 4. 8 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Pemindaian Kartu <i>Marker</i>	89
Gambar 4. 9 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Objek Tiga Dimensi dan Informasi Buah	90
Gambar 4. 10 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Tentang Aplikasi	91
Gambar 4. 11 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Konfirmasi Keluar.....	92
Gambar 4. 12 Rancangan Kartu <i>Marker</i> Buah.....	94
Gambar 4. 13 Proses Pemasangan Paket <i>Vuforia Engine</i> pada <i>Unity S</i>	99
Gambar 4. 14 Penambahan <i>AR Camera</i> pada Proyek <i>Unity</i>	100
Gambar 4. 15 Tampilan Awal Basis Data Kartu <i>Marker</i> pada <i>Vuforia</i>	102
Gambar 4. 16 Hasil Pendaftaran Kartu <i>Marker</i> pada <i>Vuforia</i>	103
Gambar 4. 17 Proses Pengunduhan Basis Data Kartu <i>Marker</i>	104
Gambar 4. 18 Pemasangan Objek Buah Tiga Dimensi pada <i>Unity S</i>	106
Gambar 4. 19 Pengaturan Objek Buah Tiga Dimensi pada Bagian <i>Hierarchy</i> ..	107
Gambar 4. 20 Penerapan Antarmuka Utama Aplikasi pada <i>Unity</i>	110
Gambar 4. 21 Penerapan Halaman Informasi Buah dan Tentang pada <i>Unity</i>	111
Gambar 4. 22 Penerapan Kotak Konfirmasi Keluar pada <i>Unity</i>	112
Gambar 4. 23 Penerapan Informasi Buah pada <i>Unity</i>	114
Gambar 4. 24 Pengaturan Fungsi Navigasi Aplikasi Menggunakan <i>Script</i>	117
Gambar 4. 25 Pengaturan <i>Platform Android</i> pada <i>Unity</i>	120

Gambar 4. 26 Hasil Pengujian Pemindaian Kartu <i>Marker</i>	125
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Website</i> Distribusi Aplikasi Kenal Buah!	133
Gambar 4. 28 Panduan Pemasangan Aplikasi pada <i>Website</i>	134



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner *User Acceptance Test*

Lampiran 2. Jawaban Responden

