

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN COVER	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Waktu Penelitian	22
B. Metode Pengumpulan Data	22
C. Alat dan Bahan Penelitian	25
D. Konsep Penelitian	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan(<i>Planning</i>).....	31
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	32
3. Coding(Pengkodean).....	38
4. Pengujian (<i>testing</i>)	49
5. <i>Software Increment</i> (Peningkatan perangkat lunak).....	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	8
Tabel 4. 1Storyboard.....	33
Tabel 4. 2 Rencana pengujian	51
Tabel 4. 3 pengujian Alpha	59
Tabel 4. 4 Kuesioner	62
Tabel 4. 5 Hasil akhir pengujian	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 cara kerja Augmented Reality (Villagomez G. 2010).....	13
Gambar 2. 2 Marker Based Tracking	16
Gambar 2. 3 Markerless Augmented Reality	16
Gambar 3. 1 Diagram alur penelitian.....	27
Gambar 3. 2 Tahapan Pengembangan XP.....	29
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi Aplikasi.....	37
Gambar 4. 2 Proses pembuatan text.....	39
Gambar 4. 3 Proses penggabungan text dengan video.....	39
Gambar 4. 4 Proses penambahan backsound	40
Gambar 4. 5 Proses Rendering.....	40
Gambar 4. 6 Database marker Vuforia	41
Gambar 4. 7 Tampilan Awal Unity.....	42
Gambar 4. 8 Mengubah Platform ke android.....	42
Gambar 4. 9 Import database marker.....	43
Gambar 4. 10 Import video playback.....	43
Gambar 4. 11 Scene Splash Screen.....	44
Gambar 4. 12 Scene loading	45
Gambar 4. 13 Scene main menu	45
Gambar 4. 14 Scene menu snack	46
Gambar 4. 15 scene multi maker	47
Gambar 4. 16 Scene panduan.....	48
Gambar 4. 17 Scene tentang.....	48
Gambar 4. 18 button info dan kembali pada scene menu snack	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi

Lampiran 2. Lembar Kuesioner

Lampiran 3. Surat Bimbingan Skripsi

Lampiran 4. Kode Progam

