

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN DOKUMEN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	<i>iv</i>
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1. Latar Belakang.....	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-4
1.3. Tujuan Penelitian.....	I-5
1.4. Batasan Masalah	I-5
1.5. Manfaat Penelitian.....	I-6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1. Uang Kertas Rupiah Tahun Emisi 2022	II-1
2.2. Sejarah Pahlawan pada Uang Kertas Rupiah Tahun Emisi 2022	II-2
2.3. <i>Augmented Reality</i>	II-5
2.4. <i>Marker Based Tracking</i>	II-6
2.5. Blender	II-6
2.6. Vuforia	II-6
2.7. Penelitian Terkait dan Kebaruan Penelitian.....	II-6

2.8. Matriks Penelitian.....	II-12
BAB III METODE PENELITIAN	III-1
3.1. Metode Penelitian	III-1
3.1.1. Perumusan Masalah	III-1
3.1.2. Pengumpulan Data.....	III-2
3.1.3. Perancangan dan Pembuatan Sistem.....	III-2
3.1.4. Penarikan Kesimpulan	III-4
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1. Konsep (<i>Concept</i>)	IV-1
4.1.1. Analisis Kontekstual	IV-1
4.1.2. Identifikasi Aktor.....	IV-2
4.1.3. Identifikasi <i>Usecase</i>	IV-2
4.2. Perancangan (<i>Design</i>).....	IV-3
4.2.1. Skenario <i>Usecase Diagram</i>	IV-3
4.2.2. <i>Usecase Diagram</i>	IV-9
4.2.3. <i>Sequence Diagram</i>	IV-9
4.2.4. <i>Statechart Diagram</i>	IV-10
4.2.5. Rancangan <i>Interface</i>	IV-10
4.3. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	IV-13
4.3.1. Objek Gambar.....	IV-13
4.3.2. Objek Teks.....	IV-18
4.3.3. Objek Audio.....	IV-19
4.3.4. Perangkat Pendukung	IV-20
4.3.5. <i>System Requirement</i>	IV-21
4.3.6. <i>Memory Used</i>	IV-22
4.4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	IV-22

4.4.5. Memulai <i>New Project</i>	IV-22
4.4.6. Memasukan Komponen Aplikasi	IV-23
4.4.7. Membuat Halaman Menu	IV-24
4.4.8. Membuat Halaman <i>Scan</i>	IV-24
4.4.9. Membuat Halaman Petunjuk	IV-24
4.4.10. Membuat Halaman Tentang	IV-25
4.4.11. Membuat Halaman Informasi	IV-25
4.5. Pengujian (<i>Testing</i>)	IV-25
4.5.1. <i>Functional Testing (Blackbox)</i>	IV-25
4.5.2. <i>System Usability Testing (SUS)</i>	IV-28
4.6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	IV-36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
4.4. Kesimpulan	V-1
4.5. Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN