

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	I – 1
1.1 Latar Belakang	I – 1
1.2 Rumusan Masalah	I – 2
1.3 Batasan Masalah.....	I – 3
1.4 Tujuan Penelitian	I – 3
1.5 Manfaat Penelitian	I – 3
1.6 Metodologi Penelitian	I – 4
1.7 Sistematika Penulisan	I – 5
BAB II LANDASAN TEORI.....	II – 1
2.1 Landasan teori.....	II – 1
2.1.1 Konsep Dasar <i>Augmented Reality</i>	II – 1
2.1.2 Multimedia	II – 3
2.1.3 <i>Marker</i>	II – 6
2.1.4 Batik	II – 7
2.1.5 <i>Vuforia SDK</i>	II – 8
2.1.6 <i>Unity</i>	II – 10
2.1.7 Android	II – 11

2.1.8 C# (<i>C Sharp</i>)	II – 11
2.2 Penelitian Terkait	II – 12
2.2.1 <i>State Of The Art</i>	II – 16
BAB III METODOLOGI	III – 1
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	III – 1
3.2 Metode Penelitian	III – 1
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV – 1
4.1 Konsep (<i>Concept</i>)	IV – 1
4.1.1 Analisis Kebutuhan	IV – 2
4.2 Perancangan (<i>Design</i>)	IV – 4
4.2.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi	IV – 4
4.2.2 <i>Use Case Diagram</i>	IV – 6
4.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	IV – 8
4.2.4 <i>Story Board</i>	IV – 9
4.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	IV – 11
4.4 Pembuatan Objek dan Bahan (<i>Assembly</i>)	IV – 12
4.4.1 Kebutuhan Sistem	IV – 12
4.4.2 Pembuatan Marker	IV – 14
4.4.3 Pembuatan Objek 3D	IV – 20
4.4.4 Pembuatan Aplikasi	IV – 25
4.4.5 Interaksi Antara Pengguna Dengan Aplikasi	IV – 29
4.4.6 Hasil Implementasi	IV – 30
4.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	IV – 45

4.5.1 Pengujian <i>Alpha</i>	IV – 46
4.5.2 Pengujian <i>Beta</i>	IV – 51
4.6 Distribusi (<i>Distributing</i>)	IV – 56
4.7 Kelebihan dan Kekurangan	IV – 58
4.7.1 Kelebihan	IV – 58
4.7.2 Kekurangan	IV – 59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V – 1
5.1 Kesimpulan	V – 1
5.2 Saran	V – 1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN