

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRACT</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	I-1
1.1. Latar Belakang .....	I-1
1.2. Rumusan Masalah .....	I-6
1.3. Tujuan Penelitian .....	I-6
1.4. Manfaat Penelitian .....	I-7
1.5. Batasan Masalah.....	I-7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	II-1
2.1. <i>Augmented Reality</i> .....	II-1
2.2. <i>Marker Based-Tracking</i> .....	II-1
2.3. Android .....	II-2
2.4. <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	II-3
2.5. <i>Boundary Value Analysis</i> .....	II-5
2.6. <i>System Usability Scale</i> .....	II-6

2.7.	<i>Shorof</i> .....	I-6
2.8.	<i>Tsulatsi Mujarrad</i> .....	II-7
2.9.	Algoritma Fisher-Yates .....	II-7
2.10.	Penelitian Terkait .....	II-8
2.11.	<i>State of The Art</i> .....	II-29
2.12.	Matriks Penelitian .....	II-44
2.13.	Relevansi Penelitian .....	II-47
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		III-1
3.1.	Metode Penelitian.....	III-1
3.1.1.	Pengumpulan dan Analisis Data .....	III-1
3.1.2.	Perancangan dan Pembuatan Sistem.....	III-3
3.1.3.	Evaluasi .....	III-8
3.1.4.	Kesimpulan .....	III-9
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		IV-1
4.1.	Pengumpulan dan Analisis Data .....	IV-1
4.2.	Perancangan dan Pembuatan Sistem.....	IV-1
4.2.1.	<i>Concept</i> .....	IV-1
4.2.2.	<i>Design</i> .....	IV-2
4.2.3.	<i>Material Collecting</i> .....	IV-21
4.2.4.	<i>Assembly</i> .....	IV-22

4.2.5. <i>Testing</i> .....	V-26
4.2.6. <i>Distribution</i> .....	IV-34
4.3. Evaluasi .....	IV-35
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	V-1
5.1. Kesimpulan .....	V-1
5.2. Saran.....	V-2

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>State of The Art</i> .....	I-29
Tabel 2. 2 Matriks Penelitian .....	II-44
Tabel 3. 1 Bab <i>Tsulatsi Mujarrad</i> .....	III-2
Tabel 3. 2 Kata kerja yang digunakan sebagai <i>Marker</i> .....	III-2
Tabel 3. 3 Skenario Pengujian BVA.....	III-5
Tabel 3. 4 Instrumen Pengujian SUS .....	III-6
Tabel 3. 5 Kriteria Skor SUS .....	III-6
Tabel 4. 1 Kosakata yang digunakan .....	IV-1
Tabel 4. 2 Spesifikasi <i>software</i> dan <i>hardware</i> yang digunakan .....	IV-2
Tabel 4. 3 Desain <i>Button</i> Aplikasi .....	IV-12
Tabel 4. 4 Desain <i>Marker</i> .....	IV-13
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Algoritma Fisher-Yates .....	IV-27
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Blackbox dengan Metode BVA.....	IV-28
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian SUS.....	IV-31

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur MDLC .....	I-4
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	III-1
Gambar 3. 2 Peringkat Skor SUS.....	III-8
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	IV-3
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Scan Marker</i> .....	IV-4
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram Halaman About</i> .....	IV-4
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Memilih Bab Materi</i> .....	IV-5
Gambar 4. 5 <i>Acitiviy Diagram Toggle Music Setting</i> .....	IV-5
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Mini Game</i> .....	IV-6
Gambar 4. 7 <i>UI Home</i> .....	IV-7
Gambar 4. 8 <i>UI Main menu</i> .....	IV-7
Gambar 4. 9 <i>UI Kuis</i> .....	IV-8
Gambar 4. 10 <i>UI Menu Pilihan Bab untuk dipindai</i> .....	IV-8
Gambar 4. 11 <i>UI Scan Marker</i> .....	IV-9
Gambar 4. 12 <i>UI Materi Halaman 1</i> .....	IV-9
Gambar 4. 13 <i>UI Materi Halaman 2</i> .....	IV-10
Gambar 4. 14 <i>UI Materi Halaman 3</i> .....	IV-10
Gambar 4. 15 <i>Background Home</i> .....	IV-11
Gambar 4. 16 <i>Background Universal</i> .....	IV-11
Gambar 4. 17 <i>Objek 3D Bab 1</i> .....	IV-19
Gambar 4. 18 <i>Objek 3D Bab 2</i> .....	IV-19
Gambar 4. 19 <i>Objek 3D Bab 3</i> .....	IV-19

Gambar 4. 20 Objek 3D Bab 4.....	V-20
Gambar 4. 21 Objek 3D Bab 5.....	IV-20
Gambar 4. 22 Objek 3D Bab 6.....	IV-20
Gambar 4. 23 Material <i>Button</i> Aplikasi .....	IV-21
Gambar 4. 24 Material <i>Background</i> .....	IV-21
Gambar 4. 25 Material Objek 3D.....	IV-21
Gambar 4. 26 Material <i>Marker</i> .....	IV-22
Gambar 4. 27 Material <i>Audio</i> .....	IV-22
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Home</i> .....	IV-23
Gambar 4. 29 Tampilan Menu <i>Main Menu</i> .....	IV-23
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Kuis.....	IV-24
Gambar 4. 31 Tampilan Menu Materi.....	IV-24
Gambar 4. 32 Tampilan Menu <i>Scan Marker</i> .....	IV-25
Gambar 4. 33 Pembuatan <i>Database Marker</i> Melalui Web Vuforia .....	IV-25
Gambar 4. 34 Proses Impor <i>Marker</i> ke Unity.....	IV-26
Gambar 4. 35 Proses Pencocokan Objek 3D dengan <i>Marker</i> .....	IV-26
Gambar 4. 36 Grafik Responden Berdasarkan Gender .....	IV-33
Gambar 4. 37 Grafik Responden Berdasarkan Strata Pendidikan .....	IV-34