

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
INTISARI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Dasar Teori.....	6
2.2.1. Augmented Reality.....	6
2.2.2. Marker.....	6
2.2.3. Elemen-elemen Multimedia.....	7
2.2.4. Vuforia.....	8
2.2.5. Unity.....	9
2.2.6. Blender.....	10

2.2.7. C# Programming Language.....	11
2.2.8. Android.....	12
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>13</b>
3.1. Analisis Sistem.....	13
3.1.1. Input, Proses, Output.....	13
3.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	14
3.1.3. Kebutuhan Perangkat Keras.....	14
3.2. Perancangan Sistem.....	15
3.2.1. Pembuatan Objek dan Animasi.....	15
3.2.2. Pembuatan Marker.....	16
3.2.3. Pembuatan Aplikasi.....	17
3.2.4. Use Case Diagram.....	17
3.2.5. Class Diagram.....	18
3.2.6. Sequence Diagram.....	19
3.2.7. Activity Diagram.....	21
3.2.8. Perancangan Antar Muka Aplikasi.....	24
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>27</b>
4.1. Implementasi Sistem.....	27
4.1.1. Pembuatan Image Target.....	27
4.1.2. Pembuatan Objek 3D pada Blender .....	32
4.1.3. Pembuatan Aplikasi pada Unity .....	34
4.1.4. Splashscreen.....	36
4.1.5. MainMenu.....	36
4.1.6. ImageTargetPlayAnimation.....	37
4.1.7. Backbutton.....	38

4.2. Pembahasan Sistem.....	39
4.2.1. Splashscreen.....	39
4.2.2. Menu Utama.....	40
4.2.3. Scanning.....	40
4.2.4. Menu Help.....	41
4.2.5. Menu About.....	42
4.2.6. Pengujian Program.....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
5.1. Kesimpulan.....	46
5.2. Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>LISTING PROGRAM</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart pembuatan objek dan animasi .....	15
Gambar 3.2 Flowchart pembuatan Marker .....	16
Gambar 3.3 Flowchart pembuatan aplikasi .....	17
Gambar 3.4 Use case diagram aplikasi .....	18
Gambar 3.5 Class Diagram Aplikasi .....	18
Gambar 3.6 Sequence Diagram Menu Scanning .....	19
Gambar 3.7 Sequence Diagram Menu Help .....	20
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu About .....	21
Gambar 3.9 Activity Diagram Scanning brosur .....	22
Gambar 3.10 Activity Diagram Menampilkan Help .....	22
Gambar 3.11 Activity Diagram Menampilkan About .....	23
Gambar 3.12 Perancangan Antar Muka Splashscreen .....	24
Gambar 3.13 Perancangan Antar Muka Menu Utama .....	25
Gambar 3.14 Perancangan Antar Muka Layar Scanning .....	25
Gambar 3.15 Perancangan Antar Muka Help .....	26
Gambar 3.16 Perancangan Antar Muka About .....	26
Gambar 4.1 Halaman Target Manager .....	28

Gambar 4.2 Halaman Create Database .....	28
Gambar 4.3 Halaman Database .....	29
Gambar 4.4 Halaman Add Target .....	29
Gambar 4.5 Halaman Tampilan sebelum pemberian Marker .....	30
Gambar 4.6 Halaman Tampilan sesudah pemberian Marker .....	30
Gambar 4.7 Halaman Download Dataset .....	31
Gambar 4.8 Tampilan Blender .....	32
Gambar 4.9 Proses pembuatan objek dan tulang .....	33
Gambar 4.10 Pemberian tekstur.....	33
Gambar 4.11 Pembuatan animasi.....	34
Gambar 4.12 export data ke dalam Unity.....	34
Gambar 4.13 MonoDevelop.....	35
Gambar 4.14 Build apk.....	35
Gambar 4.15 SplashScreen.cs .....	36
Gambar 4.16 Mainmenu.cs .....	37
Gambar 4.17 ImageTargetPlayAnimation.cs .....	38
Gambar 4.18 backButton.cs .....	38
Gambar 4.19 Tampilan SplashScreen .....	39
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama .....	40

Gambar 4.21 Tampilan Menu Scanning .....	41
Gambar 4.22 Tampilan Menu Help .....	41
Gambar 4.23 Tampilan Menu About .....	42
Gambar 4.24 Kesalahan Kode Program .....	43
Gambar 4.25 Kesalahan Runtime Error .....	44
Gambar 4.26 Black-box testing Aplikasi .....	45