

# Daftar Isi

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>II</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>III</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>VII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH .....	1
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN .....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 KONSEP PEMBELAJARAN .....	5
2.2 MEDIA PEMBELAJARAN.....	5
2.3 RANTAI MAKANAN.....	6
2.4 AUGMENTED REALITY .....	6
2.4.1 <i>Pengertian Augmented Reality</i> .....	6
2.4.2 <i>Metode Marker Based Tracking</i> .....	6
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI .....</b>	<b>7</b>
3.1 ANALISIS SISTEM.....	7
3.1.1 ANALISIS MASALAH .....	7
3.1.2 KONDISI <i>EXISTING</i> .....	7
3.1.3 ANALISIS BERJALAN .....	8
3.2 GAMBARAN UMUM SISTEM.....	8
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	9
3.3.1 KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	9
3.3.2 KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL.....	10
3.3.3 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS DAN PERANGKAT LUNAK .....	10
3.4 KARAKTERISTIK PENGGUNA.....	11
3.5 GAMBARAN ALUR SISTEM .....	11
3.6 PERANCANGAN APLIKASI .....	12
3.6.1 <i>USE CASE DIAGRAM</i> .....	17
3.6.1.1 <i>USE CASE SKENARIO</i> .....	20
3.6.2 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> .....	32
3.6.3 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> .....	50
3.6.4 PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI .....	53
3.6.5 DESAIN <i>MARKER OBJEK</i> .....	54
3.6.6 KOMPONEN PENYUSUN APLIKASI .....	56
3.7 <i>HIGH LEVEL DESIGN</i> .....	59
3.7.1 PEMODELAN 3D KARAKTER.....	59

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....</b>	<b>67</b>
4.1 IMPLEMENTASI .....	67
4.1.1 IMPLEMENTASI ANTARMUKA APLIKASI .....	67
4.1.2 IMPLEMENTASI <i>MARKER</i> .....	70
4.1.3 IMPLEMENTASI STRUKTUR KODE .....	72
4.2 PERANCANGAN PENGUJIAN .....	73
4.2.1 PERANGKAT KERAS DAN PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	74
4.2.2 MEKANISME PENGUJIAN ALPA.....	74
4.2.2.1 RENCANA PENGUJIAN TAMPILAN MENU .....	74
4.2.2.2 RENCANA PENGUJIAN <i>MARKER</i> .....	75
4.2.3 HASIL PENGUJIAN ALPA .....	76
4.2.3.1 HASIL PENGUJIAN FUNGSIONALITAS .....	76
4.2.3.2 HASIL PENGUJIAN PERFORMA .....	85
4.2.3.3 HASIL PENGUJIAN <i>MARKER</i> .....	101
4.2.3.4 HASIL PENGUJIAN KEMIRINGAN <i>MARKER</i> .....	105
4.2.3.5 HASIL PENGUJIAN JARAK <i>MARKER</i> .....	106
4.2.4 MEKANISME PENGUJIAN BETA.....	107
4.2.4.1 SKENARIO PENGUJIAN BETA .....	107
4.2.4.2 HASIL PENGUJIAN BETA.....	107
4.2.4.3 <i>USABILITY TESTING</i> .....	108
4.2.4.4 <i>COMPATIBILITY TESTING</i> .....	110
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>111</b>
5.1 KESIMPULAN.....	111
5.2 SARAN.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN A KUESIONER GURU DAN SISWA.....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN B FOTO PENGUJIAN DI SDN DAYEUKOLOLOT 8.....</b>	<b>114</b>