

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 <i>Augmented reality</i>	6
2.2 <i>Marker</i>	6
2.3 Unity	7
2.4 Blender	7
2.5 Vuforia.....	7
BAB III PERENCANAAN SISTEM	10
3.1 Gambaran Umum Sistem.....	10
3.2 Sistematika Media Informasi	10
3.3 Sistematika Aplikasi	12
3.3.1 Model Ilustrasi.....	12
3.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	13

3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	15
BAB IV	PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM	34
4.1	Pengujian Sistem.....	34
4.1.1	Pengujian Fungsionalitas	34
4.1.2	Pengujian <i>Main menu</i>	35
4.1.3	Pengujian Menu Play	35
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	1
LAMPIRAN A	1
LAMPIRAN B	8
LAMPIRAN C	11
LAMPIRAN D	12
LAMPIRAN E	13