

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
<i>Abstract</i>	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiv
Bab 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Metodologi Pengerjaan.....	2
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	3
Bab 2 Tinjauan Pustaka.....	4
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Teori Penunjang	5
2.2.1 Aksara Sunda	5
2.2.2 Pemodelan 3 Dimensi	9
2.2.3 Benda 3 Dimensi	10
2.2.4 <i>Polygonal Modelling</i>	10
2.2.5 <i>Augmented Reality</i>	11

2.2.6	<i>Blender</i>	11
2.2.7	<i>Marker</i>	12
2.2.8	Penelitian Tindakan (<i>Action Research</i>).....	12
Bab 3 Rencana Pengerjaan PA.....		13
3.1	Analisa Kebutuhan	13
3.2	Metodologi Pengerjaan.....	14
3.2.1	Metode Pengumpulan Data	14
3.2.2	Metode Analisis Data	18
3.3	Rencana Jadwal Pengerjaan	25
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....		26
4.1	Implementasi	26
4.1.1	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Swara	26
4.1.2	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Ngalagena	27
4.1.3	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Angka	28
4.1.4	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Rarangken.....	29
4.1.5	<i>Marker Asset</i>	30
4.2	Pengujian	32
4.2.1	Pengujian Berdasarkan Pemindaian <i>Marker</i>	32
4.2.2	Pengujian Berdasarkan Tingkat Kelayakan Aplikasi.....	44
Bab 5 Kesimpulan dan Saran		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran	48
Daftar Pustaka		49
Lampiran A: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir		50
Lampiran B: <i>Marker</i> Aksara Sunda		51

Lampiran C: 3D <i>Asset</i> Aksara Sunda.....	58
Lampiran D: Hasil Pemindaian Marker	63
Lampiran E: Kuesioner Penilaian Pengguna Aplikasi	67
Lampiran F: Dokumentasi	70