

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir.....	3
1.5 Luaran	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	8
2.2.1 <i>Augmented Reality (AR)</i>	8
2.2.2 <i>Edutainment</i>	9
2.2.3 <i>Unity</i>	9
2.2.4 Blender	9
2.2.5 CorelDraw	9
2.2.6 <i>Black Box Testing</i>	10
2.2.7 Android.....	10
2.2.8 Visual Video.....	10
2.2.9 <i>Twisted Wave</i>	10
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	11

3.1 Metodologi Pengerjaan	11
3.1.1 <i>Concept</i>	11
3.1.2 <i>Design</i>	12
3.1.3 <i>Material Collection</i>	17
3.1.4 <i>Assembly</i>	23
3.1.5 <i>Testing</i>	39
3.1.6 <i>Distribution</i>	39
BAB 4 PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI	43
4.1 Implementasi.....	43
4.2 Pengujian.....	51
4.2.1 Pengujian Blackbox.....	51
4.2.2 Pengujian <i>User</i>	56
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69