

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
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 Luaran	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Penelitian Serupa	3
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	3
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	3
2.2.2 <i>Marker Based Tracking</i>	4
2.2.3 Android.....	4
2.2.4 <i>Game</i>	4
2.2.5 Adobe Photoshop CC	5
2.2.6 Unity.....	5
2.2.7 Vuforia SDK.....	6
2.2.8 Anggota Tubuh Manusia	7
2.2.9 <i>Black Box Testing</i>	7
2.2.10 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	7
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Metodologi Pengerjaan	8
3.1.1 Konsep.....	8
3.1.2 Perancangan.....	9
3.1.3 Pengumpulan Bahan.....	14
3.1.4 Pembuatan	14
3.1.4.1 Desain Kartu <i>Marker</i>	14
3.1.4.2 Membuat Lisensi Kartu <i>Marker</i>	15

3.1.4.3	<i>Import Marker</i> ke Unity.....	16
3.1.4.4	Menambahkan Objek 3D ke dalam <i>Image Target</i>	17
3.1.4.5	Menambahkan <i>Button</i>	17
3.1.4.6	Menambahkan Suara	19
3.1.4.7	Menambahkan <i>Script</i>	20
3.1.4.8	<i>Build</i> Aplikasi.....	22
3.1.5	Pengujian	24
3.1.6	Pendistribusian.....	24
BAB 4	PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI	25
4.1	Pengujian.....	25
4.1.1	Pengujian <i>Black Box</i>	25
4.1.2	Pengujian Survey	26
4.2	Implementasi	30
4.2.1	Menu Utama	30
4.2.2	Sub Menu Materi	30
4.2.3	Sub Materi Bagian Organ.....	31
4.2.4	Isi Materi	31
4.2.5	Scan Marker.....	32
4.2.6	<i>Quiz</i>	33
4.2.7	<i>Score</i>	33
4.2.8	<i>Credit</i>	34
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	35
5.1	KESIMPULAN	35
5.2	SARAN	35
DAFTAR PUSTAKA		36