

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>User</i>	5
2.1.1 Tunarungu	5
2.1.2 <i>American Sign Language (ASL)</i>	5
2.1.3 Bentuk dan Warna.....	6
2.1.4 Sintaksis dan <i>Flashcard</i>	8
2.1.5 Animasi	8
2.1.6 Demonstrasi	9
2.1.7 Bermain	9

2.1.8	Gamifikasi.....	10
2.2	Aplikasi.....	11
2.2.1	Unity 3D.....	11
2.2.2	Blender	11
2.2.3	Visual Studio Code	11
2.2.4	Vuforia	11
2.2.5	Augmented Reality.....	12
2.2.6	Aplikasi AR Untuk Pembelajaran Penyandang Tunarungu.....	13
2.2.7	XAMPP	14
2.2.8	<i>User Interface</i>	14
2.3	Kualitas Aplikasi	15
2.3.1	<i>Black Box Testing</i>	15
2.3.2	<i>Quality of Service (QoS)</i>	16
BAB III	PERANCANGAN SISTEM	17
3.1	Gambaran Umum Sistem	17
3.2	Diagram Blok	17
3.3	Fungsi dan Fitur.....	20
3.4	Desain Perangkat Keras.....	21
3.5	Spesifikasi Komponen.....	21
3.6	Desain Perangkat Lunak.....	22
3.7	Spesifikasi Sub-Sistem	22
3.7.1	Pengguna	22
3.7.2	<i>Game</i>	22
3.7.3	<i>Scanning Marker (Pre-Processing)</i>	23
3.7.4	Animasi	23
3.7.5	Leaderboard.....	23

3.8	Proses Sistem Perancangan <i>Augmented Reality</i>	24
3.9	Proses Sistem Pembuatan Aplikasi Pada Unity	29
3.10	Proses Sistem Pembuatan Database Aplikasi.....	29
3.11	Proses Tahap Akhir	30
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		31
4.1	Pengujian <i>Quality of Service (QOS)</i>	31
4.1.1	<i>Throughput</i>	31
4.1.2	<i>Packet Loss</i>	32
4.1.3	<i>Latency</i>	32
4.2	Pengujian Software.....	33
4.3	Pengujian <i>Augmented Reality</i>	34
4.4	Pengujian <i>User</i>	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN`		46