

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN 2.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISE.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI PROYEK AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika penelitian.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Singkat AR.....	5
2.1.1 Pengertian Augmeted Reali.....	6
2.1.2 Pengertian Unity.....	7
2.1.3 Pengertian Vuforia .....	8
2.1.4 Pengertian Pendidikan Karakter.....	9
2.2 Hardware.....	9
2.2.1 Laptop.....	10
2.2.2 Smartphone .....	10
2.3 Software.....	10
2.3.1 Blender.....	11
2.3.2 Maker.....	11
<b>BAB III PERANCANGAN DAN ANALISA</b>	
3.1 Analisis kebutuhan.....	13
3.1.1 Kebutuhan.....	13
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	14
3.2 Alat yang diperlukan.....	14
3.2 Flowchart.....	17
3.2.1 Flowchart Cara Kerja Aplikasi.....	17
3.3 Tampilan pada Aplikasi atau Layout.....	19
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Realisasi Sistem Augmented Reality.....	21
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran.....	24

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Augmeted Reality	6
.....	6
Gambar 2.1.2 unity.....	7
Gambar 2.1.3 Vuforia.....	8
Gambar 2.1.4 buku pendidikan karakter.....	9
Gambar 2.2. hardware.....	9
Gambar 2.2.1 Laptop.....	10
Gambar 2.2.2 HP.....	10
Gambar 2.3Software.....	11
Gambar 2.3.1 Blender.....	11
Gambar 2.3.2 Maker.....	12
Gambar 2.3.3 Marker.....	12
Gambar 3.1 Diagram perancangan sistem.....	13
Gambar 3.4 menu apikasi.....	19
Gambar 4.1 Splash Scene.....	21
Gambar 4.2 Loading Scene.....	22

## DAFTAR TABEL

Table Spesifikasi Handpone 3.1.3.....	16
Tabel spesifikasi Laptop 3.2.1.....	17