

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1-1
1.1. Latar Belakang	1-1
1.2. Rumusan Permasalahan	1-2
1.2.1 Tujuan Penelitian	1-2
1.2.2 Manfaat Penelitian	1-2
1.3. Ruang Lingkup & Batasan Penelitian	1-2
1.4. Metodologi Penelitian	1-2
1.5. Sistematika Penulisan Laporan	1-3
1.5.1 Pendahuluan	1-3
1.5.2 Landasan Teori	1-4
1.5.3 Analisis Sistem	1-4
1.5.4 Perancangan Sistem	1-4
1.5.5 Implementasi Dan Testing	1-4
1.5.6 Penutup	1-4
BAB 2. LANDASAN TEORI	2-1
2.1. Tinjauan Pustaka	2-1
2.1.1 Afrika	2-3
2.1.2 Fauna di Afrika dan Persebarannya	2-3
2.2. Sejarah Augmented Reality Teknologi	2-4
2.3. Augmented Reality	2-5
2.4. Android	2-8
2.4.1 Android SDK	2-9
2.5. Blender	2-9
2.6. Unity 3D	2-11
2.7. Vuforia	2-12
2.7.1 Marker	2-13
2.8. C# (C Sharp)	2-14

2.9. Media Pembelajaran.....	2-14
2.10. Metodologi Pengembangan Multimedia.....	2-15
2.11. Unified Modelling Language (UML).....	2-16
2.11.1 Use Case Diagram.....	2-17
2.11.2 Activity Diagram.....	2-18
2.11.3 Sequence Diagram.....	2-19
2.12. Black Box Testing.....	2-20
BAB 3. ANALISA SISTEM.....	3-1
3.1. Analisa Permasalahan.....	3-1
3.2. Analisis Deskripsi Umum System.....	3-1
3.3. Analisa Kebutuhan.....	3-2
BAB 4. PERANCANGAN.....	4-1
4.1. Tahap Pembuatan Aplikasi.....	4-1
4.1.1 Konsep.....	4-1
4.1.2 Flow Chart.....	4-1
4.1.3 Use Case Diagram.....	4-2
4.1.4 Activity Diagram.....	4-3
4.1.5 Sequence Diagram.....	4-6
4.2. Perancangan Marker.....	4-7
4.2.1 Inisialisasi.....	4-9
4.2.2 Inisialisasi Text informasi.....	4-12
4.2.3 Inisialisasi Audio Informasi.....	4-12
4.3. Perancangan sistem.....	4-13
4.3.1 Rancangan Antarmuka.....	4-13
BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	5-1
5.1. Implementasi Basis Data Marker.....	5-1
5.2. Implementasi Objek 3D.....	5-7
5.3. Implementasi pembuatan Aplikasi Augmented Reality.....	5-8
5.3.1 Membuat Project pada unity.....	5-8
5.4. Implementasi Sistem Antarmuka.....	5-14
5.4.1 Tampilan Menu SplashScreen.....	5-14
5.4.2 Tampilan Menu Loading.....	5-14
5.4.3 Tampilan Menu Utama.....	5-15
5.4.4 Tampilan Menu Info.....	5-15
5.4.5 Tampilan Menu AR Camera.....	5-16
5.5. Pengujian Aplikasi.....	5-17
5.5.1 Skenario Pengujian Black Box.....	5-17

5.5.2 Hasil Uji Coba Black Box.....	5-19
5.5.3 Analisa Hasil Pengujian.....	5-21
BAB 6. PENUTUP	6-1
6.1. Kesimpulan.....	6-1
6.2. Saran.....	6-1
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiii

