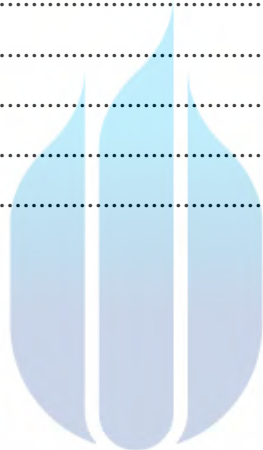


Daftar Isi

<i>ABSTRAKSI</i>	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSTUJUAN SIDANG	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1-1
1.1. Latar Belakang	1-1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	1-2
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian	1-2
1.3.1 Tujuan Penelitian	1-2
1.3.2 Manfaat Penelitian	1-3
1.4. Ruang Lingkup & Batasan Penelitian	1-3
1.5. Metodologi Penelitian	1-3
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	1-6
1.6.1 Pendahuluan	1-6
1.6.2 Landasan Teori.....	1-6
1.6.3 Analisis Sistem.....	1-6
1.6.4 Perancangan Sistem	1-6
1.6.5 Implementasi Dan Testing	1-6
1.6.6 Penutup.....	1-6
BAB 2. LANDASAN TEORI	2-1
2.1. Aksara Jawa.....	2-1
2.1.1 Aksara Carakan	2-1
1. Aksara nglegena	2-1
2.1.2 Sandhangan	2-2
2.1.3 Aksawa Wilangan	2-3
2.2. Pengertian Argumen Reality	2-4
2.3. Prinsip Kerja Sistem <i>Augmented Reality</i>	2-5

2.4.	Pengertian Vuforia	2-7
2.4.1.	Arsitektur Vuforia	2-8
2.4.2.	Marker/Target	2-8
2.5.	Android SDK.....	2-8
2.6.	Pengertian Unity3D.....	2-9
2.7.	Unfiel Modeling Language (UML).....	2-9
2.8.	Black Box Testing	2-11
2.9.	Perolehan Informasi (IR) Berbasis Kontek	2-12
BAB 3.	ANALISA SISTEM.....	3-1
3.1.	Konsep.....	3-1
3.2.	Analisa Permasalahan.....	3-1
3.3.	Analisa Kebutuhan	3-2
3.4.	Gambaran Umum Sistem	3-3
BAB 4.	PERANCANGAN	4-1
4.1.	Perancangan UML (Unified Modelling Language)	4-1
4.1.1	Use case Diagram.....	4-1
4.1.2	Activity Diagram.....	4-5
4.1.3	Sequence diagram	4-8
4.2.	Perancangan Objek.....	4-9
4.3.	Perancangan Sistem Marker	4-12
4.4.	Perancangan Struktur Navigasi	4-14
4.5.	Perancangan Tampilan Aplikasi.....	4-15
4.5.1	Menu Utama.....	4-16
4.5.2	Menu Scan Aksara	4-16
4.5.3	Tentang.....	4-17
4.5.4	Panduan.....	4-18
4.5.5	Gallery.....	4-19
BAB 5.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	5-1
5.1.	Perangkat Pendukung	5-1
5.1.1	Perangkat Keras	5-1
5.1.2	Perangkat Lunak Platform	5-2
5.2.	Pengumpulan Data	5-2
5.3.	Pembuatan Marker	5-3
5.4.	Implementasi Interface	5-8
5.4.1	Tampilan Splash Screen.....	5-8
5.4.2	Tampilan Menu Utama	5-8

5.4.3	Tampilan Menu Scan Aksara	5-10
5.4.4	Tampilan Tentang	5-12
5.4.5	Tampilan Panduan.....	5-13
5.4.6	Tampilan Gallery	5-13
5.5.	Hasil Pengujian.....	5-14
5.5.1	Skenario Uji Coba	5-14
5.5.1	Hasil Pengujian Black Box	5-17
5.5.2	Uji Pendeteksian Marker.....	5-20
5.5.3	Uji Sudut Kemiringan Marker	5-21
5.5.4	Uji Inteaksi Antar Objek	5-22
5.5.5	Analisa Hasil Pengujian	5-23
BAB 6.	PENUTUP	6-16
6.1.	Kesimpulan.....	6-16
6.2.	Saran	6-16
	DAFTAR PUSTAKA	A
	LAMPIRAN.....	C



UNIVERSITAS
MERCU BUANA