

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan.....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Aplikasi.....	6
2.2 <i>Augmented Reality</i>	6
2.3 Unity 3D	6
2.3.1 Fitur-fitur dalam Unity 3D.	6
2.4 Kurikulum Sekolah Dasar	8
2.4.1 Kurikulum Kelas 4 SD	8
2.4.2 Kurikulum Kelas 5 SD	8
2.5 Vuforia.....	10
2.6 Metode Pengerjaan.....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Analisa Kondisi Exsisting.....	13
3.2 Analisa Usulan	13
3.3 Analisa Kebutuhan User	14
3.4 Perancangan Sistem	14
3.4.1 Alur Navigasi	14
3.4.2 Storyboard(Sketsa)	14

3.5	Aplikasi Sejenis	17
3.5.1	Profil Pembangun Aplikasi Sejenis.....	17
3.5.2	Tampilan Aplikasi Sejenis.....	17
3.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	22
3.6.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	22
3.6.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	22
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		23
4.1	Implementasi	23
4.1.1	Implementasi Aplikasi.....	23
4.1.1.1	Menu.....	23
4.1.1.2	Kamera.....	24
4.1.1.3	Kuis	28
4.1.1.4	Galeri.....	34
4.2	Implementasi Perangkat	35
4.3	Pengujian	36
4.3.1	Pengujian dengan <i>Black Box Testing</i>	36
BAB 5 PENUTUP		39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....		40
LAMPIRAN		41