

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 NuArt Sculpture Park	4
2.1.1 Borobudur V.....	5
2.1.2 La Madame	5
2.1.3 Sleeping Leopard II.....	6
2.1.4 Miss Wooly.....	6
2.1.5 Mannequin.....	7
2.2 Seni Rupa Patung	7
2.3 <i>Augmented Reality</i>	8
2.4 Unity.....	9
2.5 Vuforia.....	9
2.6 C#	9
2.7 Aplikasi Serupa	9
2.7.1 AR Museum Ranggawarsita	9
2.7.2 History of Java Museum AR	10
2.7.3 Museum Soesilo AR	10

2.7.4 Perbandingan Fitur	10
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	12
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	12
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	13
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	13
3.2 Perancangan Aplikasi	14
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	14
3.2.2 Use Case Diagram	15
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	16
3.2.4 Perancangan Basis Data.....	18
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	19
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	19
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi Aplikasi	20
4.1.1 Struktur Kode Project.....	20
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	21
4.1.3 Implementasi Antarmuka Aplikasi.....	22
4.1.4 Hasil Implementasi.....	27
4.2 Pengujian Aplikasi	27
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	27
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	28
4.2.3 Pengujian ke Pengguna.....	35
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	40
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST	42