

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMPAHAN	III
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR ISTILAH	XIII
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN	3
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	5
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 MUSEUM.....	7
2.1.1 <i>Pengertian Museum</i>	7
2.1.2 <i>Sejarah Museum</i>	7
2.1.3 <i>Fungsi Museum</i>	8
2.1.4 <i>Museum sebagai Destinasi Wisata Edukasi</i>	9
2.2 TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN	10
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	10
2.2.2 <i>Virtual Reality</i>	12
2.3 USAHA MENINGKATKAN ANGKA KUNJUNGAN MUSEUM	14
2.2.1 <i>Fakta Angka Kunjungan Museum</i>	14
2.2.2 <i>Museum Berinovasi</i>	15
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	18
3.1 ANALISA SISTEM.....	18
3.1.1 <i>Story Line</i>	18
3.1.2 <i>Gambaran Umum Aplikasi</i>	18
3.1.3 <i>Fungsionalitas Aplikasi</i>	19
3.1.4 <i>Karakteristik Target Pengguna</i>	20
3.1.5 <i>Karakteristik Target Perangkat</i>	20
3.1.6 <i>Diagram Alur</i>	21

3.2 KEBUTUHAN SISTEM.....	23
3.2.1 <i>Kebutuhan Perangkat Keras</i>	23
3.2.2 <i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	23
3.3 PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.3.1 <i>Desain Karakter</i>	23
3.3.2 <i>Desain Level Permainan</i>	24
3.3.3 <i>Perancangan Antarmuka</i>	25
3.3.4 <i>Model Analisis</i>	28
3.4 RENCANA PENGUJIAN.....	37
3.4.1 <i>Kebutuhan Infrastruktur Pengujian</i>	37
3.4.2 <i>Kebutuhan Peserta Pengujian</i>	37
3.4.3 <i>Kebutuhan Prosedur Pengujian</i>	38
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	40
4.1 IMPLEMENTASI APLIKASI	40
4.1.1 <i>Implementasi Karakter</i>	40
4.1.2 <i>Implementasi Antarmuka</i>	40
4.1.3 <i>Implementasi Level Permainan</i>	51
4.1.4 <i>Implementasi Modul</i>	55
4.2 PENGUJIAN APLIKASI	55
4.2.1 <i>Komponen Pengujian</i>	55
4.2.2 <i>Lingkungan Pengujian</i>	58
4.2.3 <i>Hasil Pengujian</i>	60
4.2.4 <i>Analisa Hasil Pengujian</i>	64
5. PENUTUP	65
5.1 KESIMPULAN.....	65
5.2 SARAN.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN A: HASIL PENGUJIAN.....	68
LAMPIRAN B: KODE PROGRAM	81
LAMPIRAN C: IMPLEMENTASI KODE PROGRAM	84