

# Daftar Isi

<b>Abstrak</b> .....	<b>i</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>ii</b>
<b>Lembar Persembahan</b> .....	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>vi</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>viii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>ix</b>
<b>Daftar Istilah</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Perumusan masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak .....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota .....	4
<b>BAB II Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>5</b>
2.1 Konsep Pembelajaran .....	5
2.2 Media Pembelajaran .....	5
2.3 Kebudayaan .....	6
2.4 Alat Musik Tradisional Sunda .....	6
2.4.1 Bonang .....	6
2.4.2 Saron .....	7
2.4.3 Kendang .....	7
2.4.4 Jenglong .....	8
2.4.5 Suling .....	8
2.4.6 Gong .....	10
2.5 Augmented Reality .....	10
2.5.1 Pengertian Augmented Reality .....	10
2.5.2 Metode Marker Tracking .....	11
2.6 Populasi dan Sampel Penelitian .....	11
<b>BAB III Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi</b> .....	<b>14</b>
3.1 Analisis Sistem .....	14
3.1.1 Analisis Sistem Berjalan .....	14
3.1.2 Analisis Masalah .....	15
3.1.3 Analisa Sistem yang akan Dibangun .....	15
3.1.3.1 Gambaran Umum Sistem .....	15
3.1.3.2 Analisa Kebutuhan Sistem .....	16
3.1.3.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	16
3.1.3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	17
3.1.3.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	17

3.1.3.3	Karakteristik Pengguna .....	19
3.2.1	Permodelan Aplikasi .....	21
3.2.1.1	Usecase Diagram.....	21
3.2.1.2	Activity Diagram.....	31
3.2.1.3	Class Diagram.....	31
3.2.1.4	Sequence Diagram .....	32
3.2.1.5	Component Diagram .....	36
3.2.1.6	Deployment Diagram .....	37
3.2.2	Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	37
3.2.3	Desain Marker Objek .....	40
3.2.4	Desain Matriks Aplikasi .....	43
<b>BAB IV</b>	<b>Implementasi dan Pengujian Aplikasi.....</b>	<b>44</b>
4.1	<i>Implementasi</i> .....	44
4.1.1	Implementasi Antarmuka Aplikasi.....	44
4.1.2	Implementasi Struktur Kode .....	46
4.2	<i>Perancangan Pengujian</i> .....	48
4.2.1	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak yang digunakan .....	49
4.2.2	Mekanisme Pengujian Alpha .....	49
4.2.2.1	Rencana Pengujian Tampilan Menu .....	49
4.2.2.2	Rancangan Pengujian Marker.....	50
4.2.3	Hasil Pengujian Alpha.....	50
4.2.3.1	Hasil Pengujian Tampilan Menu .....	51
4.2.3.2	Hasil Pengujian Marker .....	54
4.2.4	Mekanisme Pengujian Beta.....	56
4.2.4.1	Skenario Pengujian Beta.....	56
4.2.4.2	Hasil Pengujian Beta.....	57
4.2.4.3	Usability Testing.....	58
4.2.4.4	Hasil Pengujian Pada Perangkat Berbeda .....	61
<b>BAB V</b>	<b>Kesimpulan dan Saran .....</b>	<b>63</b>
5.1	<i>Kesimpulan</i> .....	63
5.2	<i>Saran</i> .....	63
<b>Daftar Pustaka</b> .....		<b>64</b>
<b>Lampiran A: Pertanyaan Kuisisioner Anak-anak</b> .....		<b>65</b>
<b>Lampiran B: Dokumentasi Survei</b> .....		<b>66</b>