

Daftar Isi

ABSTRAK.....	I
ABSTRACT.....	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR ISTILAH.....	IX
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 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 JAWA BARAT	4
2.2 GAMEPLAY.....	6
2.2.1 Asset.....	6
2.2.2 Augmented Reality	6
2.2.3 Marker	6
2.3 TEKNOLOGI.....	7
2.3.1 Blender 3D	7
2.3.2 Unity 3D	7
2.3.3 Vuforia	8
2.4 SISTEM	8
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	9
3.1 ANALISIS SISTEM.....	9
3.1.1 Analisis Sistem Berjalan	9
3.1.2 Analisa Sistem yang Akan Dibangun.....	10
3.2 PEMODELAN APLIKASI	15
3.2.1 Use Case.....	16
3.2.2 Storyboard	18
3.2.3 Storyline	20
3.2.4 Sequence diagram	21
3.2.5 Activity Diagram.....	22

3.2.6	Class Diagram.....	22
3.2.7	Component Diagram.....	25
3.2.8	Deployment Diagram.....	25
3.3	PERANCANGAN APLIKASI.....	26
3.3.1	Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	26
3.3.2	Desain Level Game.....	28
3.3.3	Desain Karakter.....	28
3.3.4	Asset 3D.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		39
4.1	IMPLEMENTASI.....	39
4.1.1	Implementasi Tampilan Antar Muka Aplikasi.....	39
4.1.2	Struktur Kode.....	41
4.2	PERANCANGAN PENGUJIAN.....	43
4.2.1	Skenario Pengujian.....	43
4.2.2	Pengujian Implementasi Aplikasi.....	43
4.2.3	Survey Kepada User.....	46
4.3	HASIL PENGUJIAN.....	47
4.3.1	Hasil Pengujian Aplikasi.....	47
4.3.2	Survey Pengujian Aplikasi.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		59
5.1	KESIMPULAN.....	59
5.2	SARAN.....	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		61
A.	SURVEY SDN CIPAGALO 1.....	61
B.	DATA PENGUJIAN.....	62