

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