

Daftar Isi

Abstrak	i
Abstract.....	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Istilah.....	x
BAB I Pendahuluan.....	1
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
BAB II Tinjauan Pustaka.....	5
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
BAB III Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	14
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
BAB IV Implementasi dan Pengujian Aplikasi.....		44
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
BAB V Kesimpulan dan Saran		63
5.1	<i>Kesimpulan</i>	63
5.2	<i>Saran</i>	63
Daftar Pustaka.....		64
Lampiran A: Pertanyaan Kuisisioner Anak-anak		65
Lampiran B: Dokumentasi Survei		66