

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR ISTILAH	iv
DAFTAR SINGKATAN	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Tujuan dan Manfaat	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Metodologi	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Kerangka Tubuh Manusia	7
2.1.1 Struktur Tulang	7
2.1.2 Macam-Macam Tulang Pada Sistem Gerak.....	8
2.1.3 Perkembangan Tulang.....	8
2.2 <i>Augmented Reality (AR)</i>	9
2.2.1 Macam-macam Metode <i>Augmented Reality</i>	9
2.3 Unity	10
2.4 Blender	11
2.5 Vuforia	11
2.6 Penelitian Serupa	12
BAB III ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM	14

3.1	Sistem Arsitektur	14
3.2	Gambaran Umum Aplikasi.....	14
3.2.1	Deskripsi Proyek Akhir	14
3.2.2	Target Pengguna Aplikasi	15
3.2.3	Spesifikasi Target Perangkat dan Kebutuhan Sistem	16
3.3	Perancangan Sistem	17
3.3.1	<i>Flowchart</i>	18
3.3.2	<i>Sitemap</i>	19
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	20
3.4	Perancangan Aplikasi.....	21
3.4.1	Perancangan Antarmuka.....	21
3.5	Tahap Pembuatan Sistem dan Aplikasi.....	29
3.5.1	Pembuatan <i>User Interface</i>	29
3.5.2	Pembuatan Model 3D	30
3.5.3	Pembuatan <i>License</i> dan <i>Marker</i>	31
3.5.4	Pembuatan Aplikasi pada Unity.....	32
BAB IV Pengujian Aplikasi dan Analisa Sistem.....		33
4.1	Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	33
4.1.1	Pengujian pada <i>Home</i>	33
4.1.2	Pengujian pada <i>Main Menu</i>	33
4.1.3	Pengujian pada Memilih Menu Marker	34
4.1.4	Pengujian pada Menu Markerless	35
4.1.5	Pengujian pada Menu About Us	36
4.1.6	Pengujian pada Menu How to Use	37
4.1.7	Pengujian Pada Menu Questions.....	37
4.1.8	Pengujian pada Menu Exit.....	38
4.2	Pengimplementasian Antarmuka Aplikasi	38
4.3	Pengujian <i>Marker Recognition Delay</i> dengan Perangkat Android.....	47
4.3.1	Pengujian delay pengaruh sudut dan jarak pada kondisi di dalam dan di luar ruangan	47
4.4	Pengujian Subjektif <i>Mean Opinion Score (MOS)</i>	51
4.4.1	Aspek Kebutuhan Aplikasi Skeleton AR untuk Pengenalan Sistem Kerangka Tubuh Manusia	52

4.4.2	Aspek manfaat Aplikasi Skeleton AR untuk pengenalan Sistem Kerangka Tubuh Manusia untuk kalangan siswa	53
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		1