

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	3
Lembar Persembahan.....	1
Kata Pengantar	3
Abstrak.....	4
Abstract.....	5
Daftar Gambar	9
Daftar Tabel	10
Bab 1 Pendahuluan	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Perumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan.....	13
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	13
1.5 Metodologi Pengerjaan	13
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	15
Bab 2 Tinjauan Pustaka	16
2.1 Teori Penunjang	16
2.1.1. Kebudayaan	16
2.1.2. Alat Musik	16
2.1.3. Augmented Reality	20
2.1.4. Vuforia SDK.....	22
2.1.5. Unity	22
Bab 3 Metodologi Penelitian.....	24
3.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	24

3.1.1	. Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	27
3.2.1.	Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	28
3.2.2.	Perancangan Desain Marker	33
3.2.	Pengumpulan Data (<i>Material Collecting</i>).....	36
Bab 4	Hasil dan Pembahasan	37
4.1.	Implementasi	37
	Implementasi Antarmuka Aplikasi	37
4.2.	Pengujian Aplikasi	45
4.2.1	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak yang digunakan.....	45
4.2.2	Pengujian Alpha.....	46
4.2.2.1	Pengujian Tampilan Menu Mulai	46
4.2.2.2	Pengujian Marker.....	47
4.2.2.3	Pengujian Deskripsi	47
4.2.2.4	Pengujian Audio.....	48
4.2.2.4	Pengujian Video.....	49
4.2.2.5	Pengujian Menu Panduan	50
4.2.3	Hasil Pengujian Alpha	51
4.2.3.1	Hasil Pengujian Menu Mulai	51
4.2.3.2	Hasil Pengujian Marker.....	53
4.2.3.3	Hasil Pengujian Deskripsi	59
4.2.3.4	Hasil Pengujian Audio	63
4.2.3.5	Hasil Pengujian Video.....	69
4.2.3.6	Hasil Pengujian Panduan.....	74

4.2.3 Pengujian Beta	75
4.2.3.1 Hasil Pengujian Beta.....	75
Bab 5 Kesimpulan dan Saran	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
Daftar Pustaka.....	83
LAMPIRAN.....	85