

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	4
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Pengerjaan	3
1.6 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Pembahasan	6
2.1.1 Tata Surya.....	6
2.1.2 Augmented Reality.....	7
2.2 Alat Bantu Pemodelan	8
2.2.1 <i>Flowchart</i>	8
2.2.2 <i>Use-Case Diagram</i>	10
2.2.3 <i>Storyboard</i>	11
2.3 Alat Bantu Pembangunan Aplikasi.....	11
2.3.1 <i>Android</i>	11
2.3.2 <i>Unity 3D</i>	12
2.3.3 <i>Qualcomm Vuforia</i>	12
2.3.4 <i>Adobe Photoshop</i>	12
2.3.5 <i>Black Box Testing</i>	13
2.3.6 <i>User Acceptance Test</i>	13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	14

3.1	Analisis	14
3.1.1	Gambaran Sistem saat Ini	14
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	14
3.2	Perbandingan Aplikasi Sejenis	15
3.2.1	Tabel Penilaian Aplikasi.....	17
3.3	Perancangan Aplikasi.....	18
3.3.1	<i>Storyboard</i>	18
3.3.2	<i>FlowChart</i>	20
3.3.3	<i>Use-Case Diagram</i>	21
3.4	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	30
3.5	Kebutuhan Spesifikasi Pada Perangkat <i>Android</i>	30
3.6	Alur Proses Pembuatan <i>Augmented Reality</i>	30
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	32
4.1	Implementasi	32
4.1.1	<i>Modelling Objek 3D dengan Unity</i>	32
4.1.2	Pembuatan Kartu <i>Maker</i> dengan <i>Adobe Photoshop</i>	33
4.1.3	Pembuatan Suara Dekripsi planet.....	33
4.1.4	Pembuatan <i>Marker</i> dengan <i>Vuforia</i>	35
4.1.5	Pembuatan <i>Augmented Reality</i> dengan <i>Unity</i>	36
4.1.6	Implementasi Antarmuka.....	36
4.2	Pengujian	40
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas.....	40
4.2.2	Pengujian Kamera	46
4.2.3	Pengujian Posisi Kartu <i>Marker</i>	47
4.2.4	Pengujian <i>User Acceptance Test</i>	49
4.2.5	Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test</i>	50
BAB 5	PENUTUP	52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	52
	DAFTAR PUSTAKA.....	53
	LAMPIRAN.....	54