

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	1
DAFTAR TABEL	3
DAFTAR ISTILAH.....	4
DAFTAR SINGKATAN	6
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang.....	7
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Metodologi	9
1.6 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II DASAR TEORI	12
2.1 <i>Augmented Reality</i>	12
2.2 <i>Software Development Kit AR</i>	12
2.3 <i>Marker</i>	13
2.4 <i>Unity</i>	13
2.5 <i>Vuforia</i>	13
2.6 <i>Museum Sri Baduga Bandung</i>	14
2.7 <i>Mean Opinion Source (MOS)</i>	14
2.8 <i>Blender</i>	15
2.9 <i>Android</i>	15
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	16
3.1 <i>Gambaran Umum Sistem</i>	16

3.2	Perancangan Sistem Keseluruhan.....	16
3.3	Perancangan Desain Objek 3D dan <i>Marker</i>	18
3.3.1	Desain Objek 3D.....	18
3.3.2	<i>Marker</i>	20
3.3.3	Lisensi Vuforia.....	21
3.4	Perancangan Sistem Pada Aplikasi.....	24
3.4.1	<i>Flowchart</i> Aplikasi.....	24
3.4.2	<i>Sitemap</i> Aplikasi.....	25
3.4.2	<i>Activity Diagram</i>	26
3.4.3	<i>Sequence Diagram</i>	27
3.5	Software dan Hardware Pendukung.....	30
3.6	Pembuatan aplikasi Pada Unity	32
3.6.1	Pembuatan <i>Splash Screen</i>	32
3.6.2	Pembuatan Menu Utama.....	34
BAB IV ANALISIS SIMULASI PERENCANAAN		41
4.1	Hasil Akhir Pembuatan Aplikasi.....	41
4.2	Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	41
4.3	Pengujian <i>Marker Recognition Delay</i> dengan Perangkat <i>Android</i>	45
4.4	Pengujian Subjektif	48
4.4.1	Aspek Manfaat Aplikasi AR Untuk Pengenalan Alat musik Tradisonal.	49
4.4.2	Aspek Fitur Aplikasi AR Untuk Pengenalan Alat musik Tradisonal	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN		
LAMPIRAN A		
LAMPIRAN B		
LAMPIRAN C		
LAMPIRAN D		
LAMPIRAN E		