

Daftar Isi

| | |
|---|------|
| Kata Pengantar | ii |
| Abstrak | iii |
| Abstract | iv |
| Daftar Isi | v |
| Daftar Gambar | viii |
| Daftar Tabel | x |
| Bab 1 Pendahuluan | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan | 2 |
| 1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir | 3 |
| 1.5 Metodologi Pengerjaan | 3 |
| 1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan | 4 |
| Bab 2 Tinjauan Pustaka | 5 |
| 2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya | 5 |
| 2.2 Teori Penunjang | 5 |
| 2.2.1 <i>Storytelling</i> | 5 |
| 2.2.2 Struktur Tiga Babak | 6 |
| 2.2.3 Graf Berarah | 6 |
| 2.2.4 Augmented Reality | 7 |
| 2.2.5 Vuforia SDK | 8 |
| 2.2.6 Unity 3D | 8 |
| 2.2.7 Flowchart | 8 |

| | |
|--|----|
| Bab 3 Rencana Pengerjaan PA | 9 |
| 3.1 Metodologi Pengerjaan..... | 9 |
| 3.1.1 Pengonsepan (Concept) | 9 |
| 3.1.2 Membuat Design..... | 11 |
| 3.1.3 Pengumpulan Materi (Material Collecting) | 18 |
| 3.1.4 Pembuatan (Assembly)..... | 19 |
| 3.1.5 Pengujian (Testing)..... | 20 |
| 3.1.6 Pendistribusian (Distribution)..... | 20 |
| 3.2 Rencana Jadwal Pengerjaan..... | 21 |
| 3.3 Perancangan UML | 21 |
| 3.3.1 Usecase Diagram | 21 |
| 3.3.2 Activity Diagram | 21 |
| 3.3.3 Class Diagram..... | 23 |
| 3.3.4 Sequence Diagram | 24 |
| 3.4 Desain Antarmuka | 25 |
| Bab 4 Pembahasan | 33 |
| 4.1 Proses Pembuatan | 33 |
| 4.1.1 Desain Antarmuka..... | 33 |
| 4.1.2 Aplikasi | 33 |
| 4.2 Tools yang digunakan..... | 34 |
| 4.2.1 Unity Engine (2019.3.7f1) | 34 |
| 4.2.2 Microsoft Visual Studio 2019 | 34 |
| 4.2.3 Vuforia Engine | 35 |
| 4.2.4 Balsamiq Mockup 3 | 35 |
| 4.3 Pustaka Pemograman..... | 35 |

| | |
|--|------|
| 4.3.1 Situs web resmi Unity | 35 |
| 4.3.2 Youtube | 36 |
| 4.3.3 Techno Media Labs..... | 36 |
| 4.4 Pengujian | 37 |
| 4.4.1 Alpha Testing..... | 37 |
| 4.2.2 Beta Testing | 39 |
| 4.5 Hasil dan Pembahasan | 40 |
| Bab 5 Kesimpulan dan Saran | 43 |
| 5.1 Kesimpulan | 43 |
| 5.2 Saran | 43 |
| Daftar Pustaka..... | xi |
| Lampiran A: Data Wawancara..... | xiii |
| Lampiran B: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir | xiv |