

Daftar Isi

ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran	3
1.6 Metodologi Pengerjaan	3
Bab 2 Tinjauan Pustaka	5
1.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya	5
1.2 Teori Penunjang.....	5
1.2.1 Augmented Reality	5
1.2.2 Unity	6
1.2.3 Animasi.....	6
1.2.4 Android.....	6
Bab 3 Rencana Pengerjaan PA	7
3.1 Metodologi Pengerjaan	7
3.1.1 Concept	7
3.1.2 Design	7
3.1.3 Material Collecting	9

3.1.4 Assembly.....	11
3.1.4.1 Pemasangan hewan pada marker	11
3.1.4.2 Pembuatan Button untuk Animasi hewan.....	12
3.1.4.3 Pembuatan Animasi Rotasi.....	14
3.2 Jadwal Pengerjaan.....	15
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....	16
4.1 Revisi Aplikasi.....	16
4.2 Implementasi	16
4.2.1 Animasi Hewan Bergerak.....	16
4.2.2 Animasi Rotasi.....	17
4.2.3 Animasi Suara.....	17
4.2.4 Hasil Kuesioner.....	18
Bab 5 Penutup.....	19
3.1 Kesimpulan.....	19
3.2 Saran.....	19
Daftar Pustaka.....	20