

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan	13
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	13
1.5 Luaran	13
BAB 2 Tinjauan Pustaka	14
2.1 Solusi – solusi yang telah ada sebelumnya	14
2.2 Tinjauan Penunjang	15
2.2.1 Augmented Reality	15
2.2.2 Marker Based Tracking	15
2.2.3 Unity 3D	15
2.2.4 Blender 3D	15
2.2.5 Vuforia	16
2.2.6 Adobe Photoshop	16
2.2.7 Zetcil	16
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	17
3.1 Metedologi Pengerjaan	17
3.1.1 Concept	17
3.1.2 Design	18
3.1.3 Obtaining Content Material	21
3.1.4 Asembly	24
3.1.4 Pengujian	37
3.1.5 Distribusi	37
BAB 4 PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI	38
4.1 Implementasi	38
4.1.1 Menu Utama	38
4.1.2 Augmented Reality	39

4.1.3	Quiz	41
4.2	Pengujian.....	43
4.2.1	Pengujian Alpa	43
4.2.2	Pengujian Beta	47
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN.....	52