

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Solusi – Solusi yang telah ada sebelum nya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	5
2.2.1 Augmented Reality.....	5
2.2.2 Unity 3D	5
2.2.3 Marker Based Tracking	5
2.2.4 Vuforia	5
2.2.5 Adobe illustrator	6
2.2.6 Blender	6
2.2.7 Figma.....	6
2.2.8 Android	6
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	7
3.1.1 Initation.....	7
3.1.1.1 Alat Dan Bahan	7
3.1.2 Pre – Production.....	8
3.1.2.1 Ide Pembuatan Aplikasi	8
3.1.2.2 Desain Prototype	10

3.1.3 Production	13
3.1.3.1 Asset	13
3.1.3.2 Alpha Testing	38
3.1.3.3 Beta Testing	38
3.1.3.4 Knowledge Testing	38
3.1.4 Realese	38
BAB 4 PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI	39
4.1 Implementasi	39
4.1.1 Menu Utama	39
4.1.2 Augmented Reality	40
4.1.3 Kuis	43
4.2 Pengujian	46
4.2.1 Pengujian Alpha	46
4.2.2 Pengujian Beta	65
4.2.3 Postest dan Pretest	67
4.2.3.1 Analisa Pembahasan PreTest dan PostTest	69
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74