

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Metode Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>Augmented Reality</i>	7
2.1.1 <i>Metode Augmented Reality</i>	8
2.1.2 <i>Komponen Augmented Reality</i>	8
2.2 Media Pembelajaran	9
2.3 Gamifikasi	10
2.4 Disleksia	13
2.4.1 <i>Gejala Disleksia</i>	14
2.4.2 <i>Penyebab Disleksia</i>	15
2.4.3 <i>Terapi Disleksia</i>	15
2.5 <i>Vuforia</i>	18
2.6 <i>Unity 3D</i>	19
2.7 <i>PlayFab</i>	20
2.8 <i>Black Box Testing</i>	21
2.9 <i>Quality of Service (QoS)</i>	21
2.9.1 <i>Latency</i>	22

2.9.2 <i>Troughput</i>	22
BAB III PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Desain Umum Sistem	23
3.1.1 Diagram Blok	24
3.1.2 Fungsi dan Fitur	27
3.2 Spesifikasi Komponen	28
3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak	29
3.4 Desain Sistem <i>Augmented Reality</i>	30
3.5 Sistem Pembuatan Aplikasi	37
3.6 Desain Aplikasi	41
3.7 Perancangan <i>Database</i>	46
3.8 Sistem Keseluruhan Aplikasi.....	47
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	49
4.1 Pengujian <i>Marker Based Tracking Augmented Reality</i>	49
4.1.1 Hasil Pengujian <i>Marker Based Tracking Augmented Reality</i>	52
4.2 Pengujian QoS (<i>Quality of Services</i>)	53
4.2.1 Pengujian dan Analisis <i>Latency</i>	53
4.2.2 Pengujian dan Analisis <i>Troughput</i>	54
4.3 Pengujian <i>Software</i>	55
4.4 Pengujian pada Partisipan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	68