

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	1
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	3
2.1.1 Media Pembelajaran Rambu Lalu-lintas Berbasis <i>Mobile Augmented Reality</i>	3
2.1.2 Media Sosialisai Rambu-Rambu LaluLintas Dengan Metode <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android.....	4
2.1.3 Aplikasi Pengenalan rambu lalu lintas Menggunakan <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android.....	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	5
2.2.1 Metode <i>Prototyping</i>	5
2.2.2 <i>Augmented Reality</i>	6
2.2.3 Unity.....	7
2.2.4 Vuforia.....	8
2.2.5 Zetcil Game Mechanic Framework.....	9
BAB 3 ANALISIS KEBUTUHAN DAN DESAIN.....	10
3.1 Analisis Kebutuhan.....	10
3.1.1 Analisis Kebutuhan Data.....	10
3.1.2 Kebutuhan Fungsional.....	10
3.1.3 kebutuhan Non Fungsional.....	10

3.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	11
3.1.5 Kebutuhan Perangkat Implementasi.....	11
3.2 Design.....	11
3.2.1 Desain Alur kerja.....	11
3.2.2 Desain Prototype.....	12
3.2.3 Desain Akhir.....	16
3.3 Objek Implementasi.....	18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	22
4.1 Implementasi Marker.....	22
4.2 Implementasi Tampilan Aplikasi AR.....	23
4.3 Implementasi Kamera AR.....	25
4.4 Pengujian.....	28
4.4.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	28
4.4.2 Pengujian <i>User</i>	29
BAB 5 KESIMPULAN.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
Lampiran.....	33