

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK AKHIR.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I 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
BAB II.....	4
2.1. Solusi Solusi Yang Ada Sebelumnya	4
2.1.1 Aplikasi Mobile Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality	5
2.1.2 Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2	6
2.1.3 Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Untuk Anak Paud Berbasis Android ...	6
2.1.4 Aplikasi Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan Langka Untuk Anak SD Berbasis Android.	7
2.2. Tinjauan Pustaka Penunjang	8
2.1.5 Objek 3D.....	8
2.1.6 Unity.....	9
2.1.7 Blender	9
2.1.8 Photoshop	10
2.1.9 Marker Based Tracking	11
2.1.10 Augmented Reality.....	12
BAB III.....	14
3.1. Metode Penelitian.....	14
3.1.1 Initialization.....	14

3.1.2	Blueprint Design.....	17
3.1.3	Assets Preparation	22
BAB IV IMPLENTASI DAN PENGUJIAN		26
4.1.	Produk Development	26
4.1.1	Pembuatan Design Cover Buku.....	26
4.1.2	Pembuatan Design Marker	27
4.1.3	Pembuatan Isi Buku	28
4.1.4	Pembuatan Menu Utama.....	28
4.1.5	Pembuatan Menu Petunjuk.....	29
4.1.6	Pembuatan Menu Augmented Reality.....	30
4.1.7	Pembuatan Canvas Marker.....	31
4.1.8	Pembuatan Canvas Setelah Ada Marker.....	32
4.1.9	Pembuatan Materi Objek 3D Tumbuhan Langka.....	33
4.2.	Testing dan Validation	34
4.1.10	Testing.....	34
4.1.10.1	Pengujian Black Box	34
4.1.11	Validation	43
4.1.12	Rumus Formula Sigma	43
4.1.13	Hasil Rata-Rata Nilai Setiap Responden.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		49
5.1.	Kesimpulan.....	49
5.2.	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN.....		51