

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metode Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 SMA Negeri 1 Ajibarang	15
2.2.2 Bahasa Jepang Huruf Hiragana dan Katakana	16
2.2.3 <i>Augmented Reality</i>	18
2.2.4 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	18
2.2.5 <i>Unity 3D</i>	19
2.2.6 Vuforia SDK	19
2.2.7 <i>Marker Based Tracking</i>	20
2.2.8 <i>Black Box Testing</i>	20
2.2.9 Android.....	20
2.2.10 Bahasa Pemrograman C#.....	20
2.2.11 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
2.2.12 Blender	21
2.2.13 <i>Voice Command</i>	21
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	22
3.1 Desain Perancangan Sistem (Diagram Alir Penelitian).....	22
3.1.1 Studi Literatur	22

3.1.2	Observasi dan Wawancara	23
3.1.3	Konseptualisasi.....	23
3.1.4	Perancangan.....	23
3.1.5	Pengumpulan Bahan.....	35
3.1.6	Perakitan.....	36
3.1.7	Pengujian	36
3.1.8	Distribusi.....	36
3.1.9	Evaluasi Hasil Pengujian	37
3.2	Fungsi dan Fitur	37
3.3	Desain Perangkat Keras dan Lunak	38
3.3.1	Perangkat Keras.....	38
3.3.2	Perangkat Lunak.....	38
3.4	Konseptualisasi	38
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		40
4.1	Skenario Percobaan	40
4.1.1	Percobaan Uji.....	40
4.2	Hasil Percobaan.....	40
4.2.1	Hasil Percobaan 1 Pengumpulan Bahan	40
4.2.2	Hasil Percobaan 2 Perakitan	42
4.3	Analisis	48
4.3.1	Analisis Percobaan 1 Pengujian	48
4.3.2	Analisis Percobaan 2 Distribusi.....	59
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		65