

## DAFTAR ISI

---

PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Definisi Operasional .....	4
1.6 Metode Pengerjaan .....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Augmented Reality (AR).....	7
2.2 Game Engine (Unity).....	7
2.3 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	7
2.4 Vuforia .....	9
2.5 Animasi 2D.....	9
2.6 Adobe Premier .....	10
2.7 Adobe Photoshop .....	11
2.8 <i>Black box</i> .....	11
2.9 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> .....	12
2.10 Produk Serupa.....	12
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>15</b>
3.1 Gambaran Produk Saat Ini .....	15
3.2 Metode pengerjaan .....	16
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	31
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Implementasi.....	33
4.2 Pengujian .....	42
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>51</b>
4.3 Kesimpulan .....	51
4.4 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>