

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	Error! Bookmark not defined.v
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1. Latar Belakang.....	I-1
1.2. Rumusan Masalah.....	I-3
1.3. Batasan Masalah	I-3
1.4. Tujuan Penelitian	I-4
1.5. Manfaat Penelitian	I-4
1.6. Metodologi Penelitian.....	I-5
1.7. Sistematika Penulisan	I-6
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1. Definisi <i>Augmented Reality</i>	II-1
2.2. Buku Berbasis <i>Augmented Reality</i>	II-1

2.3.	<i>Augmented Reality dan Virtual Reality</i>	II-2
2.4.	<i>Marker-based Tracking</i>	II-3
2.5.	<i>Android</i>	II-4
2.6.	Vuforia	II-6
2.7.	Unity	II-6
2.8.	Blender 3D	II-7
2.9.	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	II-7
2.10.	Monumen	II-9
2.11.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	II-13
2.12.	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	II-15
2.13.	Pengujian <i>Black Box</i>	II-15
 BAB III METODOLOGI		III-1
3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	III-1
3.2	Tahap Konsep	III-2
3.3	Tahap Perancangan	III-3
3.3.1	Storyboard	III-4
3.3.2	Rancangan Interface	III-5

3.3.3	Struktur Navigasi	III-8
3.4	Tahap Pengumpulan Bahan.....	III-8
3.4.1	Studi Pustaka	III-9
3.4.2	Desain.....	III-9
3.5	Tahap Pemasangan	III-10
3.6	Tahap Pengujian	III-12
3.7	Tahap Distribusi	III-12
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		IV-1
4.1	Implementasi	IV-1
4.2	Pengujian Produk Multimedia.....	IV-4
4.2.1	Pengujian Alfa	IV-4
4.2.2	Pengujian Beta	IV-7
4.2.3	Pengujian Beta Sistem Media Pembelajaran	IV-7
4.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	IV-13
4.3	Analisis Jarak Sudut dan Occlusion	IV-13
4.3.1	Jarak Minimum	IV-13
4.3.2	Sudut Minimum	IV-15

4.3.3 Luas Permukaan.....	IV-16
---------------------------	-------

4.3.4 Kesimpulan Hasil Analisis	IV-18
---------------------------------------	-------

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
---	------------

5.1 Kesimpulan.....	IV-1
---------------------	------

5.2 Saran	IV-2
-----------------	------

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN