

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Perancangan.....	6
2.2 Augmented Reality.....	6
2.3 Definisi Hewan.....	9
2.4 Media Pembelajaran.....	10
2.5 Anak Usia Dini.....	10
2.6 Analisis PIECES.....	11

2.7	Desain Pemodelan Sistem, UML (Unified Modelling System)	12
2.7.1	Diagram Use Case	12
2.7.2	Activity Diagram dalam UML	15
2.7.3	Sequence Diagram	16
2.7.4	State Machine Diagram	16
2.7.5	Component Diagram	16
2.7.6	Deployment Diagram	16
2.8	Android	17
2.9	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	20
2.9.1	C#	20
2.9.2	Unity 3D	20
2.9.3	Blender	21
2.9.4	Vuforia SDK	22
2.10	Blackbox Testing	23
BAB 3 METODOLOGI		26
3.1	Waktu Dan Tempat Penelitian	26
3.2	Studi Kepustakaan	27
3.3	Dokumentasi	27
3.4	Metode Pengembangan Sistem	27
3.5	Tahap Penelitian	31
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Analisis Masalah	34
4.1.1	Aktivitas Perencanaan	34
4.1.2	Analisa Kebutuhan Sistem	35

4.2	Perancangan UML.....	36
4.2.1	Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan.....	36
4.2.2	Analisis Masalah menggunakan PIECES.....	40
4.2.3	Rencana Solusi Pemecahan Masalah.....	41
4.2.4	Metode Markerless Pada Augmented Reality.....	41
4.2.5	Proses Bisnis Sistem Usulan.....	43
4.3	Pembuatan Prototype.....	49
4.3.1	Tools yang digunakan.....	49
4.3.2	Rincian Halaman Dalam Aplikasi.....	50
4.3.3	Pembuatan Rancangan Tampilan Aplikasi.....	50
4.4	Evaluasi Rancangan Prototype.....	53
4.5	Pengkodean Aplikasi.....	53
4.6	Hasil Rancangan Desain Tampilan Aplikasi Augmented Reality Dunia Binatang.....	55
4.6.1	Tampilan Awal Aplikasi Dunia Binatang.....	55
4.6.2	Desain Tampilan List Hewan.....	56
4.6.3	Desain Tampilan Penjelasan Menu “About” pada Aplikasi.....	56
4.6.4	Desain Tampilan Menu “How to Play” pada Aplikasi.....	57
4.7	Evaluasi Prototype.....	57
4.8	Mekanisme Penggunaan Augmented Reality menggunakan Markerless.....	61
4.9	Pengujian dan Implementasi.....	64
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		68

5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	L1-1
Lampiran 2 Profil RA AL – BARKAH.....	L2-1
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian.....	L3-1
Lampiran 4 Wawancara mengenai RA AL – BARKAH & media pembelajaran yang digunakan.....	L4-1
Lampiran 5 wawancara Implementasi.....	L5-1
Lampiran 6 Codingan.....	L6-1
Lampiran 7 Evaluasi prototype 1.....	L7-1