

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Muka	i
Halaman Pernyataan Keaslian.....	ii
Halaman Pengesahan Tugas Akhir.	iii
Halaman Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
1.7 Jadwal Perencanaan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Perancangan	6
2.2 <i>Augmented Reality</i>	6
2.3 Profesi.	7
2.4 Media Pembelajaran.....	7
2.5 Anak Usia Dini.....	8
2.6 <i>Android</i>	9
2.7 Perangkat Yang Digunakan	10
2.7.1 <i>Vuforia SDK</i>	10
2.7.2 <i>Unity 3D</i>	10
2.7.3 <i>Blender</i>	11
2.7.4 Bahasa Pemrograman C#.....	11
2.8 Metode Analisis <i>PIECES</i>	12
2.9 Metode Pengembangan <i>Prototyping</i>	13
2.10 Metode <i>WhiteBox</i>	14
2.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.12 <i>Usability Testing (Uji Kegunaan)</i>	20

BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian	22
3.2 Visi Dan Misi PAUD Habbani	22
3.2.1 Visi	22
3.3.2 Misi	22
3.3 Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan.	23
3.4 Analisis Masalah.	25
3.4.1 Analisis Masalah Menggunakan <i>PIECES</i>	25
3.4.2 Aktifitas Perencanaan	27
3.5 Rencana Solusi Pemecahan Masalah	27
3.6 Metode <i>Markerless Augmented Reality</i>	28
3.7 Metode Pengembangan Sistem	30
3.7.1 Mendengarkan Pelanggan	30
3.7.2 Membangun Dan Memperbaiki <i>Mock-up</i>	31
3.7.3 Pelanggan Melihat Dan Menguji <i>Mock-up</i>	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 <i>Diagram UML</i> Proses Bisnis Usulan	33
4.1.1 <i>Use Case Diagram</i> Usulan	33
4.1.2 <i>Activity Diagram</i> Usulan	34
4.1.3 <i>Diagram Sequence</i> Usulan	37
4.1.4 <i>State Machine Diagram</i> Usulan	38
4.1.4.1 <i>State Machine Diagram</i> Menu Pada Aplikasi	38
4.1.4.2 <i>State Machine Diagram</i> Pengenalan Profesi <i>AR</i>	39
4.1.4.3 <i>State Machine Diagram</i> Proses <i>Quiz</i>	40
4.1.5 <i>Component Diagram</i> Usulan	40
4.1.6 <i>Deployment Diagram</i> Usulan	41
4.2 Pembuatan <i>Prototype</i>	42
4.2.1 <i>Tool</i> Yang Digunakan	42
4.2.2 Rincian Halaman Aplikasi	42
4.2.3 Pembuatan Rancangan Tampilan Aplikasi	43
4.3 Evaluasi Rancangan <i>Prototype</i>	45
4.4 Hasil Rancangan Desain Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	46
4.4.1 Tampilan Halaman Awal Aplikasi	46
4.4.2 Tampilan Halaman Menu Pilihan Profesi	46
4.4.3 Tampilan Halaman Menu <i>Quiz</i>	47
4.4.4 Tampilan Halaman Menu <i>How To</i>	47
4.4.5 Tampilan Halaman Menu <i>About</i>	48
4.5 Evaluasi Rancangan <i>Prototype</i>	48
4.6 Pengkodean Sistem	51

4.6.1 <i>Audio Controller</i>	53
4.6.2 <i>Game Controller</i>	54
4.7 Proses Pengujian (<i>Testing</i>).....	54
4.7.1 <i>Usability Testing</i>	54
4.7.2 Analisis Data Rerata Skor	58
4.8 Fungsi Parameter Dalam Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	59
4.9 Implementasi	59
BAB V KESIMPULAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR REFERENSI	61
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	63
Lampiran 2 Daftar Guru PAUD Habbani	64
Lampiran 3 Daftar Murid PAUD Habbani.....	65
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian	66
Lampiran 5 Wawancara Mengenai PAUD Habbani.....	67
Lampiran 6 Wawancara Dan Implementasi	69