

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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
BAB II LANDASAN TEORI	5

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	5
2.2 <i>Augmented Reality</i>	6
2.2.1 <i>Penggunaan Augmented Reality</i>	8
2.2.2 <i>Perbandingan Software Augmented Reality</i>	9
2.3 Android	10
2.4 Unity	14
2.5 Vuforia.....	14
2.5.1 <i>Vuforia API Reference</i>	17
2.5.2 <i>Arsitektur Vuforia</i>	17
2.5.3 <i>Marker</i>	19
2.6 <i>3D Modelling</i>	20
2.7 <i>Flowchart</i>	20
2.8 <i>Use Case</i>	21
2.9 <i>Activuty Diagram</i>	22
2.10 <i>Storyboard</i>	23
2.11 <i>Extreme Programing</i>	23
BAB III ANALISIS MASALAH	26
3.1 <i>Yayasan Pendidikan Islam Nurul Huda</i>	26

3.2 Analisis Masalah.....	27
3.3 Rencana Solusi Pemecahan.....	31
3.4 Proses Bisnis.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Perancangan Aplikasi.....	34
4.1.1 <i>Flowchart</i>	35
4.1.2 <i>Flowchart</i>	35
4.1.3 <i>Use Case</i>	36
4.1.4 <i>Activity Diagram</i>	37
4.1.5 <i>Story Board</i>	38
4.2 Aktifitas Perencanaan	39
4.3 Aktifitas Desain	39
4.3.1 Desain <i>Splash Screen</i>	40
4.3.2 Desain Menu Aplikasi.....	40
4.3.3 Desain <i>Loading</i>	41
4.3.4 Desain Objek 3 Dimensi.....	42
4.3.5 Desain <i>Marker</i>	43
4.4 Aktifitas Pengkodean.....	45
4.5 Aktifitas Pengujian.....	45

4.5 Implementasi	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
DAFTAR LAMPIRAN.....	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	74