

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Augmented Reality	7
2.2 IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	7
2.3 Bola Dunia.....	7
2.4 Negara.....	7
2.5 ASIA TENGGARA.....	8
2.6 Aplikasi.....	8
2.7 <i>Flowmap</i>	8
2.8 <i>Storyboard</i>	9
2.9 Struktur Navigasi.....	11
2.10 <i>Blender</i>	11
2.11 <i>Marker</i>	11
2.12 Unity 3D	11
2.13 Android	11

2.14	Qualcomm Vuforia.....	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		13
3.1	Analisis	13
3.1.1	Analisis Proses Bisnis Berjalan.....	13
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis	14
3.1.3	Tabel Penilaian Aplikasi.....	19
3.1.4	Analisis Proses Bisnis Usulan	20
3.1.5	Kebutuhan Fungsional.....	20
3.1.6	Kebutuhan Perangkat Keras	21
3.1.7	Kebutuhan Perangkat Lunak	23
3.2	Perancangan	24
3.2.1	<i>Storyboard</i>	24
3.2.2	Analisis Konten Aplikasi.....	27
3.2.3	Alur Navigasi.....	29
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		30
4.1	Implementasi	30
4.1.1	Proses Persiapan Aplikasi.....	30
4.1.2	Proses Pengembangan Aplikasi.....	33
4.1.3	Fungsionalitas Aplikasi	39
4.2	Pengujian	45
4.2.1	Uji Pengujian Aplikasi (<i>Blackbox Testing</i>).....	45
4.2.2	Pengujian Siswa (<i>User Acceptance Test</i>).....	77
BAB 5 PENUTUP.....		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....		81
LAMPIRAN.....		83