

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Bangun Ruang	6
2.2 Kerucut.....	6
2.3 Bola	7
2.4 Kubus	7
2.5 Balok	8
2.6 Prisma	8
2.7 Limas	8
2.8 Tabung	9
2.9 Teknologi Augmented Reality.....	10
2.10 Marker	11
2.11 VuforiaSDK.....	11
2.12 Android	11
2.13 ADT Bundlet Windows.....	11

2.14	Blender.....	11
2.15	Unity 3D.....	11
2.16	User Interface Design	13
2.17	Use Case Diagram	14
2.18	Flowmap	15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		19
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk).....	19
3.1.1	Analisis Sistem Berjalan.....	19
3.1.2	Analisis Usulan Sistem.....	21
3.1.3	Analisis Sistem Use Case	22
3.2	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	23
3.2.1	Pengembangan Sistem.....	23
3.2.2	Implementasi Sistem.....	24
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		25
4.1	Implementasi	25
4.1.1	Implementasi Instalasi	25
4.1.2	Implementasi Struktur Menu	25
4.1.3	Implementasi Tampilan Aplikasi	26
4.2	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	37
4.2.1	Hasil Pengujian oleh Siswa	37
4.2.2	Hasil Pengujian oleh Guru Matematika	39
BAB 5 PENUTUP.....		40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....		42
LAMPIRAN.....		43