

2.9	Flowchart	13
2.10	Storyboard	14
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		15
3.1	Perbandingan Aplikasi Sejenis	15
3.2	Fungsionalitas	17
3.3	Spesifikasi Pengguna.....	17
3.4	Alur Pengembangan Aplikasi	18
3.5	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	18
3.5.1	Spesifikasi Minimum Perangkat Lunak Komputer	18
3.5.2	Spesifikasi Minimum Perangkat Keras Komputer	19
3.5.3	Spesifikasi Minimum Perangkat <i>Smartphone</i>	19
3.6	Alur Kerja Aplikasi	19
3.7	Diagram Alur (Flowchart).....	20
3.8	Storyboard dan Mockup	21
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		27
4.1	Implementasi	27
4.1.1	Pembuatan Gambar Cerita Rakyat Dengan CorelDRAW	27
4.1.2	Pembuatan Objek 3D Penari Barongan Reog Dengan Blender.....	27
4.1.3	Pembuatan <i>Tracker</i> dengan Vuforia	28
4.1.4	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Unity 3D.....	28
4.1.5	Compile Aplikasi Dari Unity 3D	29
4.1.6	Instalasi Aplikasi Pada Perangkat Android Versi Jellybean	30
4.1.7	Instalasi Aplikasi Pada Perangkat Android Versi KitKat.....	34
4.1.8	Instalasi Aplikasi Pada Perangkat Android Versi Lollipop	38
4.1.9	Tutorial Penggunaan Aplikasi	42
4.2	Pengujian	50
4.3	Kuisisioner	52
BAB 5 PENUTUP.....		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....		55
LAMPIRAN.....		56