

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	1
DAFTAR TABEL	2
DAFTAR ISTILAH	3
DAFTAR SINGKATAN.....	4
BAB I PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Metodologi.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II DASAR TEORI	9
2.1 Budaya	9
2.2 Pakaian Adat.....	9
2.3 <i>Augmented Reality</i>	16
2.4 Blender 3D Model <i>Animation</i>	17
2.5 Unity 3D	18
2.6 Vuforia.....	19
2.7 <i>Marker</i>	19
2.8 <i>Android</i>	20
2.9 Adobe Photoshop	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	22
3.1 Gambaran Umum Sistem.....	22

3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	23
3.3	System Desain (Pemodelan Sistem)	25
3.3.1	Use Case Diagram	26
3.3.2	Activity Diagram.....	26
3.3.3	Class Diagram	31
3.4	Rancangan Antarmuka.....	32
3.4.1	Rancangan Antarmuka Beranda	32
3.4.2	Rancangan Antarmuka Start Scan	33
3.4.3	Rancangan Antarmuka Help	34
3.3.4	Rancangan Antarmuka Quiz	34
3.3.5	Rancangan Antarmuka Help	35
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM.....	36
4.1	Implementasi Sistem.....	36
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak	36
4.1.2	Implementasi Struktur Data Perangkat Lunak	37
4.2	Implementasi User Interface pada Aplikasi.....	40
4.2.1	Implementasi Antarmuka Tampilan Halaman Beranda.....	40
4.2.2	Implementasi Antarmuka Tampilan Halaman Start Scan	41
4.2.3	Implementasi Antarmuka Tampilan Halaman Informasi.....	42
4.2.4	Implementasi Antarmuka Tampilan Halaman Help.....	42
4.2.5	Implementasi Antarmuka Tampilan Halaman About	43
4.2.6	Implementasi Antarmuka Tampilan Halaman Quiz	43
4.3	Implementasi Marker.....	44
4.4	Pengujian Blackbox	44
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran	49
	DAFTAR PUSTAKA.....	51