

## Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Abstrak .....	vii
<i>Abstract</i> .....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel .....	xiv
Bab 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir .....	2
1.5 Metodologi Pengerjaan.....	2
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan .....	3
Bab 2 Tinjauan Pustaka.....	4
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya .....	4
2.2 Teori Penunjang .....	5
2.2.1 Aksara Sunda .....	5
2.2.2 Pemodelan 3 Dimensi .....	9
2.2.3 Benda 3 Dimensi .....	10
2.2.4 <i>Polygonal Modelling</i> .....	10
2.2.5 <i>Augmented Reality</i> .....	11

2.2.6	<i>Blender</i> .....	11
2.2.7	<i>Marker</i> .....	12
2.2.8	Penelitian Tindakan ( <i>Action Research</i> ).....	12
Bab 3 Rencana Pengerjaan PA.....		13
3.1	Analisa Kebutuhan .....	13
3.2	Metodologi Pengerjaan.....	14
3.2.1	Metode Pengumpulan Data .....	14
3.2.2	Metode Analisis Data .....	18
3.3	Rencana Jadwal Pengerjaan .....	25
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....		26
4.1	Implementasi .....	26
4.1.1	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Swara .....	26
4.1.2	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Ngalagena .....	27
4.1.3	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Angka .....	28
4.1.4	3D <i>Asset</i> Aksara Sunda Rarangken.....	29
4.1.5	<i>Marker Asset</i> .....	30
4.2	Pengujian .....	32
4.2.1	Pengujian Berdasarkan Pemindaian <i>Marker</i> .....	32
4.2.2	Pengujian Berdasarkan Tingkat Kelayakan Aplikasi.....	44
Bab 5 Kesimpulan dan Saran .....		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran .....	48
Daftar Pustaka .....		49
Lampiran A: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir .....		50
Lampiran B: <i>Marker</i> Aksara Sunda .....		51

Lampiran C: 3D <i>Asset</i> Aksara Sunda.....	58
Lampiran D: Hasil Pemindaian Marker .....	63
Lampiran E: Kuesioner Penilaian Pengguna Aplikasi .....	67
Lampiran F: Dokumentasi .....	70