

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| ABSTRAK..... | ii |
| ABSTRACT..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR..... | vi |
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 1 |
| 1.3 Tujuan..... | 1 |
| 1.4 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.5 Definisi Operasional..... | 2 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... | 3 |
| 2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya..... | 3 |
| 2.1.1 Media Pembelajaran Rambu Lalu-lintas Berbasis <i>Mobile Augmented Reality</i> | 3 |
| 2.1.2 Media Sosialisai Rambu-Rambu LaluLintas Dengan Metode <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android..... | 4 |
| 2.1.3 Aplikasi Pengenalan rambu lalu lintas Menggunakan <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android..... | 4 |
| 2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang..... | 5 |
| 2.2.1 Metode <i>Prototyping</i> | 5 |
| 2.2.2 <i>Augmented Reality</i> | 6 |
| 2.2.3 Unity..... | 7 |
| 2.2.4 Vuforia..... | 8 |
| 2.2.5 Zetcil Game Mechanic Framework..... | 9 |
| BAB 3 ANALISIS KEBUTUHAN DAN DESAIN..... | 10 |
| 3.1 Analisis Kebutuhan..... | 10 |
| 3.1.1 Analisis Kebutuhan Data..... | 10 |
| 3.1.2 Kebutuhan Fungsional..... | 10 |
| 3.1.3 kebutuhan Non Fungsional..... | 10 |

| | |
|---|----|
| 3.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna..... | 11 |
| 3.1.5 Kebutuhan Perangkat Implementasi..... | 11 |
| 3.2 Design..... | 11 |
| 3.2.1 Desain Alur kerja..... | 11 |
| 3.2.2 Desain Prototype..... | 12 |
| 3.2.3 Desain Akhir..... | 16 |
| 3.3 Objek Implementasi..... | 18 |
| BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... | 22 |
| 4.1 Implementasi Marker..... | 22 |
| 4.2 Implementasi Tampilan Aplikasi AR..... | 23 |
| 4.3 Implementasi Kamera AR..... | 25 |
| 4.4 Pengujian..... | 28 |
| 4.4.1 Pengujian <i>Blackbox</i> | 28 |
| 4.4.2 Pengujian <i>User</i> | 29 |
| BAB 5 KESIMPULAN..... | 31 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 31 |
| 5.2 Saran..... | 31 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 32 |
| Lampiran..... | 33 |