

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.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Solusi-Solusi yang Telah Ada Sebelumnya	3
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	3
2.2.1 Augmented Reality	3
2.2.2 Edutainment	3
2.2.3 <i>Marker</i>	3
2.2.4 Canva	3
2.2.5 Unity	3
2.2.6 Vuforia	4
2.2.7 Android	4
2.3 Metode Penelitian	4
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	7
3.1 Analisis Sistem.....	7
3.1.1 Target Player.....	7
3.1.2 Target Machanic	7
3.1.3 Target Aesthetic	7

3.2 Analisis Masalah.....	7
3.3 Kebutuhan Pengguna	7
3.4 Perancangan Sistem	8
3.4.1 License Key	8
3.4.2 Image Target	8
3.4.3 Halaman scan marker.....	9
3.4.4 Halaman Audio Marker	9
3.4.5 Halaman Animasi 3D.....	10
3.4.6 Halaman Pengujian Kamera AR.....	10
3.5 Kebutuhan Perangkat Keras.....	11
3.5.1 Perangkat Keras	11
3.6 Perangkat Lunak	11
3.6.1 Vuforia	11
3.6.2 Canva	12
3.6.3 Unity	12
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	13
4.1 Implementasi.....	13
3.6.4 Pembuatan (assembly)	13
3.3.2 Penanda atau <i>Marker</i>	13
3.3.3 Buku 2D.....	16
3.4 Pengujian.....	27
BAB 5 KESIMPULAN.....	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	40