

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK AKHIR.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Ruang Lingkup Proyek Akhir .....	2
1.5. Luaran .....	3
BAB II.....	4
2.1. Solusi Solusi Yang Ada Sebelumnya .....	4
2.1.1 Aplikasi Mobile Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality .....	5
2.1.2 Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2 .....	6
2.1.3 Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Untuk Anak Paud Berbasis Android ...	6
2.1.4 Aplikasi Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan Langka Untuk Anak SD Berbasis Android.	7
2.2. Tinjauan Pustaka Penunjang .....	8
2.1.5 Objek 3D.....	8
2.1.6 Unity.....	9
2.1.7 Blender .....	9
2.1.8 Photoshop .....	10
2.1.9 Marker Based Tracking .....	11
2.1.10 Augmented Reality.....	12
BAB III.....	14
3.1. Metode Penelitian.....	14
3.1.1 Initialization.....	14

3.1.2	Blueprint Design.....	17
3.1.3	Assets Preparation .....	22
BAB IV IMPLENTASI DAN PENGUJIAN .....		26
4.1.	Produk Development .....	26
4.1.1	Pembuatan Design Cover Buku.....	26
4.1.2	Pembuatan Design Marker .....	27
4.1.3	Pembuatan Isi Buku .....	28
4.1.4	Pembuatan Menu Utama.....	28
4.1.5	Pembuatan Menu Petunjuk.....	29
4.1.6	Pembuatan Menu Augmented Reality.....	30
4.1.7	Pembuatan Canvas Marker.....	31
4.1.8	Pembuatan Canvas Setelah Ada Marker.....	32
4.1.9	Pembuatan Materi Objek 3D Tumbuhan Langka.....	33
4.2.	Testing dan Validation .....	34
4.1.10	Testing.....	34
4.1.10.1	Pengujian Black Box .....	34
4.1.11	Validation .....	43
4.1.12	Rumus Formula Sigma .....	43
4.1.13	Hasil Rata-Rata Nilai Setiap Responden.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		49
5.1.	Kesimpulan.....	49
5.2.	Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA .....		50
LAMPIRAN.....		51