

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
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 Luaran.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	6
2.2.1 Alat Musik.....	6
2.2.2 Augmented Reality (AR)	6
2.2.3 Unity 3D.....	7
2.2.4 Vuforia SDK	7
2.2.5 Blender	8
BAB 3 KONSEP DAN PERANCANGAN.....	9
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	9
3.1.1 Konsep (<i>concept</i>)	9
3.1.2 Perancangan (<i>design</i>)	10
BAB 4 PENGUMPULAN BAHAN, PEMBUATAN, PENGUJIAN DAN DISTRIBUSI.....	15
4.1 Pengumpulan Bahan (<i>material collecting</i>).....	15
4.1.1 Penanda atau <i>Marker</i>	15
4.1.2 Model 3D Alat Musik	15
4.2 Pembuatan (<i>assembly</i>).....	18

4.2.1	License Key.....	18
4.2.2	Image Target	18
4.2.3	Halaman dashboard.....	19
4.2.4	Halaman Panduan.....	20
4.2.5	Halaman menu utama.....	21
4.2.6	Halaman scan marker.....	21
4.2.7	Halaman materi	22
4.2.8	Halaman quiz	24
4.3	Pengujian (testing).....	25
4.3.1	Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	25
4.3.2	Pengujian Efektivitas Aplikasi.....	52
4.4	Distribusi (<i>distribution</i>).....	61
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1	KESIMPULAN	62
5.2	SARAN	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN.....	65