

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Metode Penyelesaian Masalah..... | 2 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1 NuArt Sculpture Park | 4 |
| 2.1.1 Borobudur V..... | 5 |
| 2.1.2 La Madame | 5 |
| 2.1.3 Sleeping Leopard II..... | 6 |
| 2.1.4 Miss Wooly..... | 6 |
| 2.1.5 Mannequin..... | 7 |
| 2.2 Seni Rupa Patung | 7 |
| 2.3 <i>Augmented Reality</i> | 8 |
| 2.4 Unity..... | 9 |
| 2.5 Vuforia..... | 9 |
| 2.6 C# | 9 |
| 2.7 Aplikasi Serupa | 9 |
| 2.7.1 AR Museum Ranggawarsita | 9 |
| 2.7.2 History of Java Museum AR | 10 |
| 2.7.3 Museum Soesilo AR | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 2.7.4 Perbandingan Fitur | 10 |
| BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN | 12 |
| 3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna..... | 12 |
| 3.1.1 Proses Menggali Informasi..... | 12 |
| 3.1.2 Karakteristik Target Pengguna..... | 13 |
| 3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan | 13 |
| 3.2 Perancangan Aplikasi | 14 |
| 3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi | 14 |
| 3.2.2 Use Case Diagram | 15 |
| 3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi | 16 |
| 3.2.4 Perancangan Basis Data..... | 18 |
| 3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi | 19 |
| 3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras | 19 |
| 3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 19 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... | 20 |
| 4.1 Implementasi Aplikasi | 20 |
| 4.1.1 Struktur Kode Project..... | 20 |
| 4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan | 21 |
| 4.1.3 Implementasi Antarmuka Aplikasi..... | 22 |
| 4.1.4 Hasil Implementasi..... | 27 |
| 4.2 Pengujian Aplikasi | 27 |
| 4.2.1 Pengujian Kualitas Kode..... | 27 |
| 4.2.2 Pengujian Fungsionalitas | 28 |
| 4.2.3 Pengujian ke Pengguna..... | 35 |
| 4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian..... | 36 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 38 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 38 |
| 5.2 Saran | 38 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 39 |
| LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN | 40 |
| LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST | 42 |