

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Metode Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Mata Pelajaran Muatan Lokal Budaya Banyumasan.....	9
2.2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.3 Wayang.....	10
2.2.4 Pandawa.....	10
2.2.5 Punakawan.....	11
2.2.6 Kresna.....	11
2.2.7 Gatotkaca.....	12
2.2.8 <i>Augmented Reality</i>	12
2.2.9 <i>Marker Based Tracking</i>	13
2.2.10 <i>Android</i>	13
2.2.11 <i>Blender 3D</i>	14
2.2.12 <i>Unity 3D</i>	15
2.2.13 <i>Vuforia SDK</i>	16

2.2.14	<i>CorelDraw</i>	18
2.2.15	<i>Canva</i>	18
2.2.16	<i>Unifield Modeling Language</i>	19
2.2.17	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	22
2.2.18	<i>Black Box Testing</i>	23
2.2.19	<i>User Acceptance Testing</i>	24
BAB III PERANCANGAN SISTEM		26
3.1	Desain Perancangan Sistem	26
3.2	Diagram Blok.....	26
3.2.1	Perumusan Masalah	26
3.2.2	Studi Literatur.....	27
3.2.3	Wawancara	27
3.2.4	<i>Concept</i> (Pengonsepan)	27
3.2.5	<i>Design</i> (Perancangan).....	28
3.2.6	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	41
3.2.7	<i>Assembly</i> (Perakitan)	41
3.2.8	<i>Testing</i> (Pengujian).....	41
3.2.9	<i>Distribution</i> (Distribusi)	48
3.3	Fungsi dan Fitur.....	48
3.4	Desain Perangkat Lunak dan Keras.....	48
3.4.1	Perangkat Keras.....	48
3.4.2	Perangkat Lunak.....	49
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		50
4.1	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	50
4.1.1	Aset 2D.....	50
4.1.2	Aset 3D.....	51
4.1.3	Aset Kartu Marker.....	52
4.1.4	Aset Tombol	52
4.1.5	Aset Background	53
4.1.6	Aset Audio.....	53
4.2	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	53
4.2.1	Pembuatan <i>User Interface</i>	54

4.2.2	Konfigurasi <i>Vuforia</i> dan <i>Setup</i> Proyek Baru di <i>Unity</i>	56
4.2.3	Pembuatan Aplikasi di <i>Unity</i>	60
4.3	Pengujian (<i>Testing</i>)	67
4.3.1	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	67
4.3.2	<i>Black Box Testing</i>	70
4.4	Distribusi (<i>Distribution</i>)	75
4.5	Analisis Hasil	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN.....		83