

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
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 Batasan Masalah	3
1.5 Definisi Operasional	4
1.6 Metode Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Augmented Reality (AR)	7
2.2 Game Engine (Unity)	7
2.3 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	7
2.4 Vuforia	9
2.5 Animasi 2D	9
2.6 Adobe Premier	10
2.7 Adobe Photoshop	11
2.8 <i>Black box</i>	11
2.9 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	12
2.10 Produk Serupa	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1 Gambaran Produk Saat Ini	15
3.2 Metode pengerjaan	16
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	31
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	33
4.1 Implementasi	33
4.2 Pengujian	42
KESIMPULAN	51
4.3 Kesimpulan	51
4.4 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53