

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Kerangka Pemikiran	5
1.7. Metodologi Penelitian	5
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data	6
1.7.2 Metode Pengembangan	6
1.8. Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 State Of The Art	9
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Mukjizat	12
2.2.2 Multimedia	13
2.2.3 Bentuk Media Pembelajaran	14
2.2.4 <i>Augmented Reality</i>	15
2.2.5 <i>FAST Corner Detection</i>	16
2.2.6 Vuforia	16
2.2.7 Blender	17
2.2.8 Unity 3D	17
2.2.9 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	17
2.2.10 UML (Unified Modeling Language)	19

2.2.11	Pengujian Perangkat Lunak.....	22
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1	<i>Concept</i>	24
3.2	<i>Design</i>	25
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	25
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	25
3.2.3	Analisis Metode	26
3.2.3.1	Marker Based Tracking.....	26
3.2.3.2	Algoritma FAST Corner Detection.....	26
3.2.4	Use Case Diagram.....	30
3.2.5	Definisi Aktor	31
3.2.6	Definisi Use Case.....	31
3.2.7	Skenario Use Case.....	31
3.2.8	<i>Activity Diagram</i>	32
3.2.9	Class Diagram.....	34
3.2.10	Sequence Diagram	35
3.2.11	Perancangan Antarmuka	36
3.3	<i>Material Collecting</i>	38
3.3.1	Audio.....	39
3.3.2	Gambar.....	39
3.3.3	Objek 3D.....	40
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1	Assembly.....	41
4.1.1	Implementasi Perangkat Pendukung.....	41
4.1.2	Implementasi Unity 3D.....	41
4.1.3	Implementasi Algoritma <i>FAST Corner Detection</i>	44
4.1.4	Implementasi Antarmuka	48
4.2	Testing.....	50
4.2.1	Pengujian Alpha.....	50
4.2.2	Pengujian Beta	56
4.2.2.1	Penjelasan Pengujian Beta	56
4.2.2.2	Hasil Pengujian Beta.....	57
4.2.3	Kesimpulan Pengujian	65
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	67

5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
	Daftar Pustaka.....	69

