

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN LULUS SIDANG SKRIPSI.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
<i>ABSTRAK</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Hipotesa	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	6
2.1.1 Defenisi Perangkat Lunak	6
2.1.2 Defenisi Rekayasa Perangkat Lunak	6
2.1.3 Proses Rekayasa Perangkat Lunak	7

2.2 SDLC	8
2.2.1 Pengertian SDLC	8
2.2.2 Model-Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.2.3 Metodologi <i>Cleanroom</i>	21
2.3 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	23
2.3.1 Pengertian UML	23
2.3.2 Diagram UML	23
2.3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	23
2.3.2.2 <i>Class Diagram</i>	24
2.3.2.3 <i>State Chart Diagram</i>	26
2.3.2.4 <i>Activity Diagram</i>	27
2.3.2.5 <i>Sequence Diagram</i>	27
2.3.2.6 <i>Collabortion Diagram</i>	29
2.3.2.7 <i>Deployment Diagram</i>	30
2.4 Media Pembelajaran	32
2.5 Virus.....	32
2.6 Android	50
2.6.1 Pengertian Android	50
2.6.2 Sejarah Android	51
2.6.3 Andorid SDK	53
2.6.4 Versi Android	53
2.6.5 Arsitektur Android	56
2.7 <i>Augmented Reality</i>	58
2.7.1 <i>Markerless</i>	58
2.8 Pemodelan Tiga Dimensi	60

2.9 Blender.....	60
2.10 Unity 3D	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	62
3.1 Kerangka Penelitian	62
3.2 Tahapan Penelitian	63
3.2.1 Perumusan Masalah	63
3.2.2 Pengumpulan Data.....	63
3.2.2.1 Waktu Penelitian.....	64
3.2.2.2 Metode Penelitian	64
3.2.3 Analisa	66
3.2.4 Perancangan	66
3.2.5 Implementasi	69
3.2.6 Pengujian.....	69
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN.....	71
4.1 Analisa	71
4.1.1 Analisa Masalah	71
4.1.2 Analisa Data	72
4.1.3 Analisa Proses	72
4.1.4 Analisa Sistem.....	72
4.2 Perancangan	74
4.2.1 Perancangan Model	74
4.2.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	74
4.2.1.2 <i>Class Diagram</i>	77
4.2.1.3 <i>Activity Diagram</i>	77
4.2.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	80

4.2.1.5 <i>Collaboration Diagram</i>	82
4.2.1.6 <i>State Chart Diagram</i>	84
4.2.1.7 <i>Deployment Diagram</i>	86
4.3 <i>Desain Interface</i>	86
4.3.1 <i>Desain Interface Splashscreen</i>	86
4.3.2 <i>Desain Interface Menu Utama</i>	87
4.3.3 <i>Desain Interface Halaman AR Camera</i>	88
4.3.4 <i>Desain Interface Halaman Petunjuk Penggunaan</i>	89
4.3.5 <i>Desain Interface Tentang Aplikasi</i>	89
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	90
5.1 <i>Lingkungan Implementasi</i>	90
5.1.1 <i>Spesifikasi Sistem</i>	90
5.1.2 <i>Implementasi Program</i>	91
5.1.2.1 <i>Pembuatan Objek 3D Pada Blender</i>	91
5.1.2.2 <i>Pembuatan Project Pada Unity Engine</i>	92
5.1.2.3 <i>Build File Unity Ke Android</i>	98
5.2 <i>Pengujian</i>	100
5.2.1 <i>Pengujian Aplikasi</i>	100
5.2.2 <i>Pengujian Interface</i>	104
BAB VI PENUTUP	109
6.1 <i>Kesimpulan</i>	109
6.2 <i>Keterbatasan Sistem</i>	110
6.3 <i>Saran</i>	110
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	