

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

LEMBAR IDENTITAS PENULIS

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK iii

ABSTRACT iv

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang..... 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Rumusan Masalah 3

1.4 Batasan Masalah 4

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian..... 4

4.2.1 Tujuan Penelitian 5

4.2.2 Manfaat Penelitian 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Studi Kepustakaan	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Lancang Kuning	9
2.2.2 Augmented Reality.....	10
2.2.3 Android	13
2.2.4 Unity 3D.....	14
2.2.5 Monodevelope.....	15
2.2.6 Kudan SDK (Software Development Kit)	15
2.2.7 Blender 3D	16
2.2.8 Flowchart	17
2.2.9 Data Flow Diagram (DFD)	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan	20
3.1.1 Alat Penelitian.....	20
3.1.1.1 Hardware	20
3.1.1.2 Software	22
3.1.2 Bahan Penelitian.....	22
3.1.2.1 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2 Perancangan Aplikasi	23
3.2.1 Tahap Perancangan Animasi.....	24
3.2.2 Tahap Perancangan Aplikasi.....	25
3.2.3 Diagram Konteks	28
3.2.4 Data Flow Diagram	28
3.2.4.1 DFD Level 0.....	29
3.2.4.2 DFD Level 1.....	29
3.2.5 Desain Tampilan	30
3.2.5.1 Desain Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i>	30
3.2.5.2 Desain Tampilan Halaman Utama Aplikasi.....	31
3.2.5.3 Desain Tampilan Halaman Mulai Cerita.....	31
3.2.5.4 Desain Tampilan Halaman Petunjuk.....	32

3.2.6 Cara Kerja Aplikasi.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Tampilan Awal Aplikasi Rakyat Lancang Kuning	36
4.1.2 Tampilan Mulai Cerita	37
4.1.3 Tampilan Panel Petunjuk	49
4.1.4 Tampilan Panel Keluar.....	49
4.2 Pembahasan	50
4.2.1 Skenario Pengujian Black Box	50
4.2.2 Pengujian Intensitas Cahaya	67
4.2.3 Pengujian Jarak dan Sudut	72
4.2.4 Pengujian Jenis Objek <i>Tracking</i>	83
4.3 Pengujian Beta (<i>End User</i>).....	86
4.4 Implementasi Sistem	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Ilustrasi Gambar Kapal Lancang Kuning.....	9
Gambar 2.2 Logo Android.....	13
Gambar 2.3 Logo Unity 3D.....	14
Gambar 2.4 Lembar Kerja Blender Versi 2.7.9.....	16
Gambar 3.1 Cara Kerja Aplikasi Cerita Rakyat Lancang Kuning Dengan Augmented Reality.....	23
Gambar 3.2 Flowchart Alur Perancangan Objek 3D Animasi.....	25
Gambar 3.3 Flowchart Alur Perancangan Aplikasi Augmented Reality.....	27
Gambar 3.4 Diagram Konteks.....	28
Gambar 3.5 DFD Level 0.....	29
Gambar 3.6 DFD Level 1.....	29
Gambar 3.7 Desain Tampilan Halaman Splash Screen.....	30
Gambar 3.8 Desain Tampilan Halaman Utama Aplikasi.....	31
Gambar 3.9 Desain Tampilan Halaman Mulai Cerita.....	31
Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman Petunjuk.....	32
Gambar 3.11 Flowchart Cara Kerja Aplikasi.....	33
Gambar 3.12 Cara Kerja Aplikasi Cerita Rakyat Lancang Kuning Provinsi Dengan Augmented Reality.....	34
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi.....	36
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Awal Aplikasi.....	36
Gambar 4.3 Tampilan Mulai Cerita.....	37
Gambar 4.4 Button Tampilkan.....	37

Gambar 4.5 Button Pilih Adegan Cerita	38
Gambar 4.6 Button Rotasi.....	38
Gambar 4.7 Button Narasi Cerita.....	38
Gambar 4.8 Button <i>On/Off</i> Suara Narator Cerita.....	39
Gambar 4.9 Button Kembali Menu Awal	39
Gambar 4.10 Button Adegan Sebelumnya dan Selanjutnya	39
Gambar 4.11 Tampilan Adegan 1	40
Gambar 4.12 Tampilan Narasi Cerita Adegan 1	40
Gambar 4.13 Tampilan Adegan 2	41
Gambar 4.14 Tampilan Narasi Cerita Adegan 2	41
Gambar 4.15 Tampilan Adegan 3	42
Gambar 4.16 Tampilan Narasi Cerita Adegan 3	42
Gambar 4.17 Tampilan Adegan 4	43
Gambar 4.18 Tampilan Narasi Cerita Adegan 4	43
Gambar 4.19 Tampilan Adegan 5	44
Gambar 4.20 Tampilan Narasi Cerita Adegan 5	44
Gambar 4.21 Tampilan Adegan 6	45
Gambar 4.22 Tampilan Narasi Cerita Adegan 6	45
Gambar 4.23 Tampilan Adegan 7	46
Gambar 4.24 Tampilan Narasi Cerita Adegan 7	46
Gambar 4.25 Tampilan Adegan 8	47
Gambar 4.26 Tampilan Narasi Cerita Adegan 8	47

Gambar 4.27 Tampilan Adegan 9	48
Gambar 4.28 Tampilan Narasi Cerita Adegan 9	48
Gambar 4.29 Tampilan Pesan Moral	49
Gambar 4.30 Tampilan Panel Petunjuk	49
Gambar 4.31 Tampilan Button Panel Keluar	49
Gambar 4.32 Hasil Pengujian Luar Ruangan Siang Hari dengan Intensitas Cahaya sebesar 350 lux.....	68
Gambar 4.33 Hasil Pengujian Luar Ruangan Malam Hari dengan Intensitas Cahaya Sebesar 30 lux	69
Gambar 4.34 Hasil Pengujian Dalam Ruangan dengan Intensitas Cahaya 216 lux	69
Gambar 4.35 Hasil Pengujian Dalam Ruangan Dengan Intensitas Cahaya 64 lux	70
Gambar 4.36 Hasil Pengujian Dalam Ruangan Dengan Intensitas Cahaya 0 lux	71
Gambar 4.37 Hasil Pengujian dengan Jarak 10 cm dengan Sudut 10°	73
Gambar 4.38 Hasil Pengujian dengan Jarak 10 cm dan Sudut 60°	73
Gambar 4.39 Hasil Pengujian dengan Jarak 10 cm dan Sudut 90°	74
Gambar 4.40 Hasil Pengujian dengan Jarak 20 cm dengan Sudut 10°	74
Gambar 4.41 Hasil Pengujian dengan Jarak 20 cm dengan Sudut 60°	75
Gambar 4.42 Hasil Pengujian dengan Jarak 20 cm dengan Sudut 90°	75
Gambar 4.43 Hasil Pengujian dengan Jarak 30 cm dengan Sudut 10°	75
Gambar 4.44 Hasil Pengujian dengan Jarak 30 cm dengan Sudut 60°	76
Gambar 4.45 Hasil Pengujian dengan Jarak 30 cm dengan Sudut 90°	76

Gambar 4.46 Hasil Pengujian dengan Jarak 40 cm dengan Sudut 10°	77
Gambar 4.47 Hasil Pengujian dengan Jarak 40 cm dengan Sudut 60°	77
Gambar 4.48 Hasil Pengujian dengan Jarak 40 cm dengan Sudut 90°	77
Gambar 4.49 Hasil Pengujian dengan Jarak 50 cm dengan Sudut 10°	78
Gambar 4.50 Hasil Pengujian dengan Jarak 50 cm dengan Sudut 60°	78
Gambar 4.51 Hasil Pengujian dengan Jarak 50 cm dengan Sudut 90°	79
Gambar 4.52 Hasil Pengujian dengan Jarak 60 cm dengan Sudut 10°	79
Gambar 4.53 Hasil Pengujian dengan Jarak 60 cm dengan Sudut 60°	80
Gambar 4.54 Hasil Pengujian dengan Jarak 60 cm dengan Sudut 90°	80
Gambar 4.55 Hasil Pengujian dengan Jarak 90 cm dengan Sudut 10°	81
Gambar 4.56 Hasil Pengujian dengan Jarak 90 cm dengan Sudut 60°	81
Gambar 4.57 Hasil Pengujian dengan Jarak 90 cm dengan Sudut 90°	81
Gambar 4.58 Hasil Uji Objek <i>Tracking</i> dengan Kertas Putih Polos.....	83
Gambar 4.59 Hasil Uji Objek <i>Tracking</i> dengan kertas Berwarna	84
Gambar 4.60 Hasil Pengujian dengan Objek Tracking Kain Berwarna Hitam Pekat.....	85
Gambar 4.61 Hasil Pengujian dengan Objek <i>Tracking</i> Tidak Rata.....	85

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Simbol dan Fungsi <i>Flowchart</i>	9
Tabel 2.2 Simbol dan Fungsi DFD	18
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop Asus X555DA	20
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Penguji.....	21
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Black Box Pada Aplikasi	51
Tabel 4.2 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 1	52
Tabel 4.3 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 2	53
Tabel 4.4 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 3	55
Tabel 4.5 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 4	56
Tabel 4.6 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 5	58
Tabel 4.7 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 6	59
Tabel 4.8 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 7	61
Tabel 4.9 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 8	63
Tabel 4.10 Skenario Pengujian Black Box Scene Adegan 9	64
Tabel 4.11 Skenario Pengujian Black Box Scene Pesan Moral.....	66
Tabel 4.12 Skenario Black Box Scene Petunjuk.....	66
Tabel 4.13 Skenario Black Box Scene Keluar	67
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Aplikasi Terhadap Intensitas Cahaya	71
Tabel 4.15 Pengujian Jarak dan Sudut	82
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Tracking Objek	86
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Beta (<i>End User</i>).....	87

Table 4.18 Hasil Implementasi Sistem 88



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR LAMPIRAN

- 1 Kuesioner Pengujian Beta Aplikasi Cerita Rakyat Lancang Kuning Dengan Augmented Reality
- 2 Kuesioner Aplikasi Cerita Rakyat Lancang Kuning Dengan Augmented Reality
- 3 Transkrip nilai dari sikad
- 4 Bukti pembayaran SPP
- 5 KRS Skripsi II
- 6 Bukti pembayaran SKS Skripsi II

