

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Wayang .....	8
2.2.1.1 Jenis Wayang .....	9
2.2.2 <i>Augmented Reality</i> .....	10
2.2.2.1 <i>Markerless Augmented Reality</i> .....	10
2.2.2.2 <i>Marker Based Augmented Reality</i> .....	11
2.2.3 AR.js .....	12
2.2.4 Unity .....	12
2.2.5 Vuforia SDK .....	13
2.2.6 <i>Software Development Life Cycle</i> .....	13
2.2.6.1 <i>Waterfall Model</i> .....	15
2.2.6.2 <i>Agile Model</i> .....	16
2.2.6.3 <i>Rapid Application Development</i> .....	16
2.2.7 Kualitas Perangkat Lunak .....	17
2.2.7.1 <i>Quality in Use Model</i> .....	18
2.2.7.2 <i>Software Product Quality Model</i> .....	19
2.2.8 Snapdragon Profiler .....	21

2.2.9	<i>Central Processor Unit (CPU)</i> .....	21
2.2.10	Memori .....	21
2.3	Analisis Perbandingan Metode .....	22
BAB III Metode Penelitian.....		23
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir .....	23
3.1.1	Alat Tugas akhir.....	23
3.1.2	Bahan Tugas akhir .....	23
3.2	Metode yang Digunakan.....	24
3.3	Alur Tugas Akhir .....	24
BAB IV Pengembangan Objek Penelitian.....		28
4.1	Analisis Kebutuhan .....	28
4.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	28
4.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	28
4.1.3	<i>Use Case Diagram</i> .....	28
4.1.4	<i>Activity Diagram</i> .....	29
4.1.5	Struktur Menu Aplikasi .....	30
4.2	Desain Sistem .....	30
4.2.1	Rancangan UI <i>Wireframe</i> Aplikasi .....	30
4.2.2	Aset Aplikasi .....	33
4.3	Implementasi .....	35
4.3.1	Pengembangan Aplikasi Berbasis <i>Web App</i> .....	35
4.3.2	Pengembangan Aplikasi Berbasis <i>Android App</i> .....	42
4.4	Pengujian Aplikasi .....	46
BAB V Hasil dan Pembahasan.....		48
5.1	Persiapan Pengujian .....	48
5.2	Hasil Pengujian Performa Aplikasi Berbasis <i>Web App</i> .....	50
5.2.1	Pengujian Pemanfaatan <i>CPU</i> .....	50
5.2.2	Pengujian Penggunaan Memori .....	57
5.3	Hasil Pengujian Performa Aplikasi Berbasis <i>Android App</i> .....	64
5.3.1	Pengujian Pemanfaatan <i>CPU</i> .....	64
5.3.2	Pengujian Penggunaan Memori .....	71
5.4	Analisis Performa Aplikasi Berbasis <i>Web App</i> dan <i>Android App</i> .....	78
BAB VI Kesimpulan dan Saran.....		81
6.1	Kesimpulan.....	81
6.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83
LAMPIRAN .....		L-1
L.1	Tautan Unduh Aplikasi .....	L-1
L.2	Data Hasil Pengujian Performa Terhadap Aplikasi Berbasis <i>Web App</i> .....	L-2

