

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
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
2.1.1 Penelitian Terkait Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	5
2.1.2 Penelitian Terkait Analisis Perbandingan <i>Software Development Kit</i> .....	6
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Wayang .....	7
2.2.1.1 Wayang Golek .....	7
2.2.1.2 Wayang Kulit .....	8
2.2.2 <i>Augmented Reality</i> .....	9
2.2.3 <i>Iterative Model</i> .....	11
2.2.4 Unity 3D .....	13
2.2.5 Perangkat <i>Mobile</i> .....	14
2.2.5.1 Android .....	14
2.2.5.2 iOS .....	14
2.2.6 Microsoft Visual Studio dan C# .....	15
2.2.7 <i>Software Development Kit</i> .....	15
2.2.7.1 Vuforia SDK .....	15
2.2.7.2 ARCore SDK .....	16
2.2.7.3 EasyAR SDK .....	16

2.2.7.4	ARToolkit SDK .....	17
2.2.7.5	MAXST SDK .....	17
2.2.8	Pengujian Performa .....	18
2.3	Analisis Perbandingan Metode .....	18
2.4	Pertanyaan Penelitian .....	22
2.5	Hipotesis Penelitian .....	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 Hasil dan Pembahasan.....		27
4.1	Identifikasi Fitur .....	27
4.2	Desain Antarmuka .....	27
4.3	Pengembangan Fitur dan <i>Testing</i> .....	33
4.3.1	Fitur <i>Marker-based</i> .....	33
4.3.1.1	Fitur <i>Marker-based</i> Menggunakan SDK Vuforia .....	33
4.3.1.2	Fitur <i>Marker-based</i> Menggunakan SDK EasyAR .....	37
4.3.1.3	Fitur <i>Marker-based</i> Menggunakan SDK MAXST .....	38
4.3.2	Fitur <i>Markerless</i> .....	40
4.3.2.1	Fitur <i>Markerless</i> Menggunakan SDK Vuforia .....	40
4.3.2.2	Fitur <i>Markerless</i> Menggunakan SDK EasyAR.....	41
4.3.2.3	Fitur <i>Markerless</i> Menggunakan SDK MAXST .....	41
4.3.3	Fitur Musik dan Video .....	42
4.3.3.1	Fitur Musik dan Video Menggunakan SDK Vuforia .....	42
4.3.3.2	Fitur Musik dan Video Menggunakan SDK EasyAR .....	43
4.3.3.3	Fitur Musik dan Video Menggunakan SDK MAXST .....	44
4.3.4	Fitur Sejarah .....	44
4.4	Integrasi .....	45
4.5	<i>Deployment</i> .....	46
4.6	Pengujian Aplikasi dengan Jarak.....	47
4.6.1	Fitur <i>Marker-based</i> .....	47
4.6.2	Fitur Musik dan Video .....	48
4.6.3	Kesimpulan Pengujian dengan Jarak .....	50
4.7	Pengujian Aplikasi dengan Waktu .....	50
4.7.1	Fitur <i>Marker-based</i> .....	54
4.7.2	Fitur Musik dan Video .....	59
4.7.3	Fitur <i>Markerless</i> .....	63

4.7.4	Kesimpulan Pengujian dengan Waktu.....	67
BAB V	Kesimpulan dan Saran.....	68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	.....	69
LAMPIRAN	.....	L-1
L.1	Percobaan Fitur pada Aplikasi AR Wayang .....	L-1
L.2	Pengujian Aplikasi .....	L-2
L.3	Tabel Data Pengujian Waktu Fitur <i>Marker-based</i> .....	L-3