

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRACT.....	vi
INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Keaslian Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Transformasi Gambar	13
2.2.2 <i>Augmented Reality</i>	14
2.2.3 <i>Usability Testing</i>	18
2.2.4 Tari Topeng Cirebon.....	20
2.3 Pertanyaan Penelitian	26
BAB III METODOLOGI.....	27
3.1 Alat dan Bahan	27
3.2 Pelaksanaan Penelitian	28
3.3 Metode Penyusunan Buku.....	31
3.3.1 Prosedur Penyusunan Buku	31
3.3.2 Kaidah Penyusunan Buku.....	31
3.3.3 Format Penyusunan Buku.....	32
3.4 Perancangan Aplikasi	32
3.4.1 Pendaftaran <i>Image Target</i>	32

3.4.2	Pembuatan Objek Virtual	35
3.4.3	Pemodelan Alur Kerja Aplikasi.....	36
3.4.4	Perancangan Antar Muka Aplikasi.....	41
3.4.5	Pembuatan Konten <i>Audio</i>	41
3.5	Evaluasi dan Pembahasan	42
3.5.1	Pengujian Pendeteksian dan Pelacakan	42
3.5.2	Pengujian Respon <i>Audio</i>	45
3.5.3	Pengujian Kebergunaan	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Hasil Penyusunan Buku.....	48
4.2	Hasil Aset <i>Image Target</i>	52
4.3	Hasil Aset <i>Audio</i>	55
4.4	Hasil Aset Objek Virtual	55
4.5	Implementasi Fungsional Aplikasi	57
4.6	Implementasi Buku dan Aplikasi pada Kurikulum(K13).....	57
4.7	Pengujian Aplikasi	58
4.7.1	Pengujian Fitur Aplikasi.....	59
4.7.2	Pengujian Pendeteksian	61
4.7.3	Pengujian Pelacakan	65
4.7.4	Pengujian Konten <i>Audio</i>	68
4.7.5	Pengujian Kebergunaan Aplikasi	69
4.7.6	Pengujian Wawancara	72
4.7.7	Evaluasi Fungsionalitas Aplikasi.....	72
4.7.8	Evaluasi Pendeteksian dan Pelacakan	73
4.7.9	Evaluasi Kebergunaan Aplikasi.....	74
4.8	Kelebihan Aplikasi	74
4.9	Keterbatasan Aplikasi.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78