

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PRAKATA .....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN.....	vi
ABSTRACT .....	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	6
1.2.1 Batasan Penelitian.....	6
1.3 Keaslian Penelitian.....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
BAB II .....	11
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	11
2.1 Tinjauan Pustaka .....	11
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Permainan Kartu Kuartet .....	15
2.2.2 <i>Augmented reality</i> .....	17
2.2.3 <i>Marker</i> .....	19
2.2.4 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	21
2.2.5 Android .....	29
2.2.6 <i>Interaktif Multimedia System Design Development (IMSDD)</i> .....	32
2.2.7 GOMS (Goals, Operators, Methods, and Selections rules) .....	37
2.2.8 <i>Black Box Testing</i> .....	39
2.3 Pertanyaan Penelitian .....	40
BAB III.....	45



METODOLOGI .....	45
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	45
3.2 Alat dan Bahan Penelitian .....	45
3.2.1 Kebutuhan perangkat keras ( <i>Hardware</i> ) .....	46
3.2.2 Kebutuhan perangkat lunak ( <i>Software</i> ) .....	47
3.3 Jalannya Penelitian .....	50
3.4 Perancangan Sistem .....	52
3.5 Cara Analisis Data .....	55
BAB IV .....	58
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	58
4.1 Implementasi .....	58
4.1.1 Perancangan <i>Marker</i> .....	58
4.1.2 Perancangan Tekstur .....	62
4.1.3 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	62
4.1.4 Konfigurasi .....	63
4.1.5 Penerapan Suara .....	65
4.1.6 Penerapan Animasi .....	65
4.1.7 Penerapan Interaksi .....	66
4.2 Pengujian Hasil .....	69
4.2.1 Pengujian Objek Hewan .....	69
4.2.2 Pengujian Deteksi <i>Marker</i> .....	71
4.2.3 Pengujian Jarak Image Target .....	72
4.2.4 Pengujian Sudut Kemiringan Kamera .....	73
4.2.5 Pengujian Pengaruh Cahaya .....	75
4.3 Analisis Hasil .....	78
4.3.1 Analisis Alpha ( <i>Black Box</i> ) .....	78
Keterangan : .....	78
4.3.2 Analisis Evaluasi GOMS .....	79
4.3.3 Permasalahan yang Muncul .....	80
4.3.4 Analisis Evaluasi <i>User Experience Questionnaire</i> .....	82
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	89
BAB V .....	92
KESIMPULAN DAN SARAN .....	92



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

**PENGENALAN HEWAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MEDIA PERMAINAN KARTU  
KUARTET**  
IRWAN SETIAWANTO, Dr. Wing Wahyu Winarno, MAFIS., CA., Ak. ; Ir. Paulus Insap Santosa, M.Sc., Ph.D  
Universitas Gadjah Mada, 2017 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN .....	1