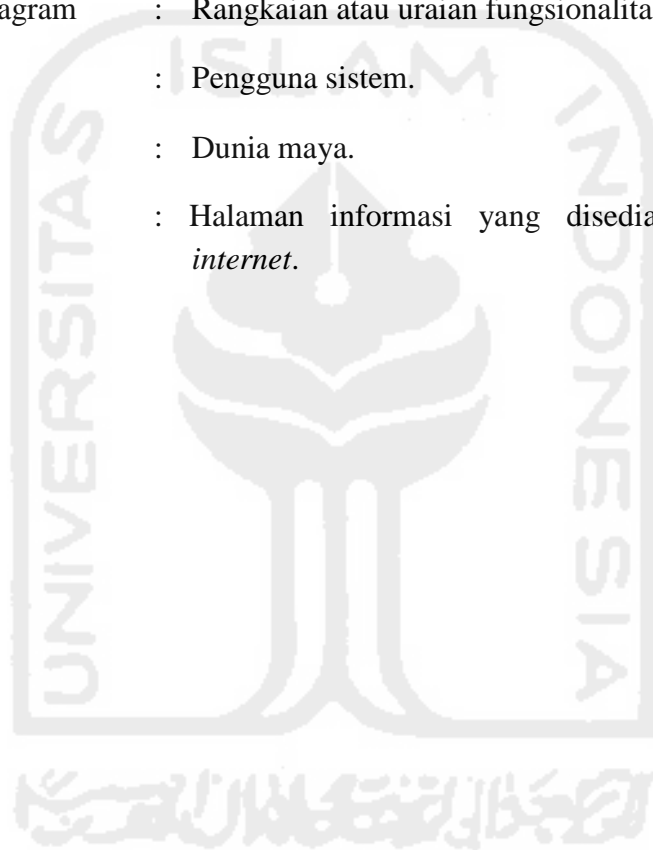


TAKARIR

- Android* : Sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.
- Asset package* : Sekumpulan objek yang disimpan.
- Augmented Reality* : Kombinasi antara dunia maya dan dunia nyata yang dibuat oleh komputer.
- Background* : Latar belakang dari sebuah aplikasi.
- Computer Vision* : Ilmu dan teknologi mesin yang melihat, di mana mesin mampu mengekstrak informasi dari gambar yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu
- Database* : Basis data.
- Developer* : Pengembang.
- Diagram Sequence* : Suatu diagram yang menampilkan interaksi-interaksi antar objek didalam sebuah sistem.
- Export* : Merubah format objek.
- Import* : Memasukan objek atau asset ke dalam software.
- Interface* : Tampilan antarmuka.
- Marker* : Sebuah pola sebagai penanda agar dapat di baca oleh kamera.
- Platform* : Standar bagaimana sebuah sistem aplikasi atau program dapat berjalan.
- Real* : Dunia nyata.
- Scene* : Halaman sebuah level permainan.
- Single User* : Sistem operasi yang hanya menyediakan akses layanan terhadap sistem komputer kepada satu pengguna saja pada satu waktu.

- Smartphone* : *Telephone* genggam berfungsi seperti komputer.
- Software* : Perangkat lunak.
- Soft file* : Dokumen yang sebelumnya dibuat menggunakan komputer kemudian disimpan di media penyimpanan (cd, dll)
- Texturing* : proses pemberian karakteristik permukaan pada objek
- Use case diagram : Rangkaian atau uraian fungsionalitas suatu sistem.
- User* : Pengguna sistem.
- Virtual* : Dunia maya.
- Website* : Halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet*.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	iError! Bookmark not d
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	Error! Bookmark not d
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS.....	Error! Bookmark not d
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
SARI.....	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.....	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Sejarah Betawi	6
2.1.1 Suku Betawi.....	6
2.1.2 Seni Dan Budaya	6
2.2. Pakaian Adat	7
2.1.1 Pakaian Sehari-hari	7
2.1.2 Pakaian resmi.....	7
2.1.3 Pakaian Pengantin.....	9

2.3.	Senjata Tradisional.....	11
2.4.	<i>Augmented Reality</i>	12
2.4.1	Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	12
2.4.2	<i>Marker</i>	13
2.4.3	Fungsi <i>Augmented Reality</i>	15
2.4.4	Penerapan <i>Augmented Reality</i>	15
2.5.	Vuforia	16
2.6.	<i>Magic Book</i>	19
2.7.	Multimedia	20
2.8.	Android	20
2.9.	<i>Software</i> (perangkat lunak)	21
BAB III METODOLOGI		
3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.1.1	Kebutuhan Antarmuka Aplikasi	23
3.1.2	Kebutuhan <i>Magic Book</i>	23
3.2.	Desain Perancangan	25
3.2.1	<i>Story Board</i> Penggunaan Aplikasi.....	26
3.2.2	Perancangan 3D Pakaian Adat Betawi	29
3.2.3	<i>Story Board</i> Perancangan Antarmuka Aplikasi (<i>interface</i>)	30
3.2.4	Perancangan Diagram <i>Use Case</i>	33
3.2.5	Perancangan <i>Magic Book</i>	38
3.2.6	Perancangan Pengujian	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Tinjauan Perangkat Komputasi	43
4.1.1	Perangkat keras	43
4.1.2	Perangkat lunak.....	43
4.2.	Batasan implementasi	43
4.3.	Pembuatan 3D Pakaian Adat Betawi	44
4.3.1	Pembuatan 3D pakaian sehari hari.....	44
4.3.2	Pembuatan 3D pakaian resmi	50

4.3.3	Pembuatan 3D pakaian pengantin.....	55
4.3.4	Pembuatan 3D senjata golok.....	61
4.4.	Pembuatan Marker / kartu	62
4.5.	Pembuatan desain aplikasi	62
4.6.	Pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Betawi.....	63
4.7.	Pembuatan Desain <i>Magic Book</i>	70
4.8.	Pengujian Aplikasi Pada Smartphone.....	71
4.9.	Hasil pengujian Aplikasi	75
4.10.	Analisis Responden	76
4.11.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Kesimpulan.....	81
5.2.	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Story Board	27
Tabel 3.2 Story Board Antarmuka Aplikasi	30
Tabel 3.3 Melihat halaman utama	34
Tabel 3.4 Memilih mulai	35
Tabel 3.5 Memilih selanjutnya	36
Tabel 3.6 Kembali ke halaman utama	36
Tabel 3.7 Keluar aplikasi	37
Tabel 3.8 Pertanyaan kuisisioner untuk anak SD kelas 4	40
Tabel 4.1 Pengujian aplikasi	74
Tabel 4.2 Smartphone yang digunakan	75
Tabel 4.3 Pengujian waktu	75
Tabel 4.4 Bobot nilai	76
Tabel 4.5 Hasil kuisisioner anak SD kelas 4 SD Keramat 4 Magelang.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pakaian sehari-hari pria	8
Gambar 2.2 Pakaian sehari-hari wanita	8
Gambar 2.3 Pakaian resmi pria	8
Gambar 2.4 Pakaian resmi wanita	9
Gambar 2.5 Pengantin wanita	10
Gambar 2.6 Pengantin pria	11
Gambar 2.7 Golok ujung turunan	11
Gambar 2.8 Komponen utama <i>Augmented Reality</i> desktop	12
Gambar 2.9 Prinsip kerja <i>Augmented Reality</i>	13
Gambar 2.10 Marker	13
Gambar 2.11 Marker abstrak	14
Gambar 2.12 Petunjuk pengembangan	17
Gambar 2.13 Perbedaan AR pada PC dan <i>Android</i>	18
Gambar 3.1 Blok diagram interaksi aplikasi dengan <i>user</i>	24
Gambar 3.2 Desain perancangan sistem	25
Gambar 3.3 Tampilan marker pakaian sehari-hari pria Betawi	33
Gambar 3.4 Diagram <i>use case</i>	33
Gambar 3.5 Halaman cover depan	37
Gambar 3.6 Halaman 1	38
Gambar 3.7 Halaman 2, 3, dan 4	38

Gambar 3.8 Halaman 5	39
Gambar 3.9 Halaman cover belakang	39
Gambar 4.1 Model 3D bagian kepala wanita pakaian sehari-hari Betawi	44
Gambar 4.2 Model 3D bagian badan wanita pakaian sehari-hari Betawi	45
Gambar 4.3 Model 3D bagian bawah wanita pakaian sehari-hari Betawi	45
Gambar 4.4 Model 3D seluruh bagian pakaian sehari-hari wanita Betawi	44
Gambar 4.5 Model 3D bagian kepala pakaian sehari-hari pria Betawi	47
Gambar 4.6 Model 3D bagian badan pakaian sehari-hari pria Betawi	47
Gambar 4.7 Model 3D bagian bawah pakaian sehari-hari pria Betawi	48
Gambar 4.8 Model 3D seluruh bagian pakaian sehari-hari pria Betawi	48
Gambar 4.9 Model 3D bagian kepala pakaian resmi wanita Betawi	50
Gambar 4.10 Model 3D bagian badan pakaian resmi wanita Betawi	50
Gambar 4.11 Model 3D bagian bawah pakaian resmi wanita Betawi	51
Gambar 4.12 Model 3D seluruh bagian pakaian resmi wanita Betawi	51
Gambar 4.13 Model 3D bagian kepala pakaian resmi pria Betawi	52
Gambar 4.14 Model 3D bagian badan pakaian resmi pria Betawi	53
Gambar 4.15 Model 3D bagian bawah pakaian resmi pria Betawi	54
Gambar 4.16 Model 3D seluruh bagian pakaian resmi pria Betawi	54
Gambar 4.17 Model 3D bagian kepala pakaian pengantin wanita Betawi	55
Gambar 4.18 Model 3D bagian badan pakaian pengantin wanita Betawi	56
Gambar 4.19 Model 3D bagian bawah pakaian pengantin wanita Betawi	57

Gambar 4.20 Model 3D seluruh bagian pakaian pengantin wanita Betawi	57
Gambar 4.21 Model 3D bagian kepala pakaian pengantin pria Betawi	58
Gambar 4.22 Model 3D bagian badan dan bawah pakaian pengantin pria Betawi... ..	59
Gambar 4.23 Model 3D seluruh bagian pakaian pengantin pria Betawi	59
Gambar 4.24 Model 3D bilah dan wadah golok senjata tradisional Betawi ...	60
Gambar 4.25 Model 3D seluruh bagian senjata tradisional Betawi	60
Gambar 4.26 Desain kartu	61
Gambar 4.27 Desain aplikasi	62
Gambar 4.28 Package <i>Vuvoria</i> yang di-import ke Unity	63
Gambar 4.29 Pembuatan halaman utama	64
Gambar 4.30 Halaman petunjuk 1	64
Gambar 4.31 Halaman petunjuk 2	65
Gambar 4.32 Halaman loading	66
Gambar 4.33 <i>License key Vuvoria</i>	67
Gambar 4.34 <i>Marker Vuvoria</i>	67
Gambar 4.35 <i>Unitypackage</i>	68
Gambar 4.36 <i>Object</i> pada <i>Image Target</i>	69
Gambar 4.37 Tampilan <i>virtual button</i> halaman <i>Augmented Reality</i>	69
Gambar 4.38 Desain <i>Magic Book</i>	70
Gambar 4.39 Tampil portrait halaman utama	70

Gambar 4.40 Tampil portrait halaman petunjuk 1	71
Gambar 4.41 Tampil portrait halaman petunjuk 2	71
Gambar 4.42 Tampil portrait halaman <i>loading</i>	72
Gambar 4.43 Tampil portrait halaman <i>Augmented Reality pakaian sehari-hari pria Betawi</i>	72
Gambar 4.44 Membesarkan objek 3D pakaian sehari-hari pria Betawi	73
Gambar 4.45 Mengecilkan objek 3D pakaian sehari-hari pria Betawi	73
Gambar 4.46 Tampil portrait keluar aplikasi	73

