

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sejarah Alat Musik Tradisional Nusantara	8
2.1.1 Masa Sebelum Masuknya Pengaruh Hindu-Budha	9
2.1.2 Masa Setelah Masuknya Hindu-Budha.....	9
2.1.3 Masa Setelah Masuknya Islam	9
2.1.4 Masa Kolonialisme	9

2.2	Alat Musik Tradisional Kota Jambi	10
2.2.1	Rebana Sike	11
2.2.2	Beduk	11
2.2.3	Kompangan	12
2.2.4	Kelintang Kayu	13
2.2.5	Tetawak	13
2.3	<i>Augmented Reality</i>	14
2.3.1	Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	15
2.3.2	<i>Marker</i>	16
2.3.3	Fungsi <i>Augmented Reality</i>	18
2.3.4	Penerapan <i>Augmented Reality</i>	18
2.4	Vuforia	18
2.5	<i>Magic Book</i>	21
2.6	Multimedia	23
2.7	Android	23

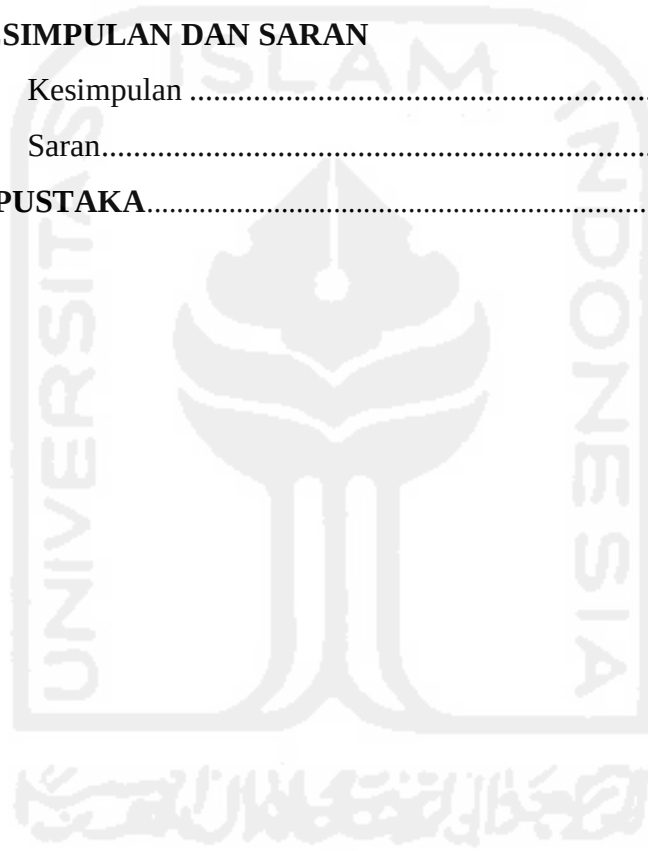
BAB III METODOLOGI

3.1	Metode Perancangan	24
3.2	Analisis Kebutuhan	25
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
3.3	Desain Perancangan	25
3.3.1	<i>Storyboard</i> Perancangan Antarmuka Aplikasi	26
3.3.2	Skenario Penggunaan Aplikasi	28
3.3.3	Desain <i>Marker</i>	31
3.3.4	Desain <i>Magic Book</i>	32
3.4	Perancangan 3D	34
3.5	Perancangan Pengujian	39
3.5.1	Pengujian Aplikasi	39
3.5.2	Pengujian Implementasi	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Objek 3D.....	43
4.2	Implementasi <i>Marker</i>	46

4.2.1	Penerimaan <i>Marker</i>	48
4.2.2	Impelementasi <i>Magic Book</i>	48
4.3	Hasil Aplikasi.....	51
4.4	Hasil Pengujian	57
4.5	Analisis Responden	58
4.6	Hasil Akhir Analisis Responden	63
4.7	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Story Board	26
Tabel 3.2 Skenario Penggunaan Aplikasi	28
Tabel 3.3 Desain Marker	31
Tabel 3.4 Pernyataan Kuesioner	41
Tabel 4.1 Desain Kartu <i>Marker</i>	46
Tabel 4.2 Hasil Desain <i>Magic Book</i>	49
Tabel 4.3 Pengujian Aplikasi	57
Tabel 4.4 Tabel Bobot Nilai	59
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner	57
Tabel 4.7 Bobot Nilai Hasil Akhir	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rebana Sike	11
Gambar 2.2 Beduk	12
Gambar 2.3 Kompangan	13
Gambar 2.4 Kelintang Kayu	13
Gambar 2.5 Tetawak	14
Gambar 2.6 Komponen Utama <i>Augmented Reality</i> Desktop.....	15
Gambar 2.7 Alur Kerja <i>Augmented Reality</i>	15
Gambar 2.8 <i>Marker</i>	16
Gambar 2.9 <i>Marker</i> Abstrak	13
Gambar 2.10 Petunjuk pengembangan	20
Gambar 2.11 Perbedaan AR pada PC dan <i>Android</i>	14
Gambar 2.12 <i>Magic Book</i>	17
Gambar 3.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	24
Gambar 3.2 Desain perancangan sistem	26
Gambar 3.3 <i>Magic Book</i> cover depan	33
Gambar 3.4 <i>Magic Book</i> sejarah Kota Jambi	33
Gambar 3.6 Sketsa Rebana Sike	35
Gambar 3.7 Sketsa Beduk	36
Gambar 3.8 Sketsa Kompangan	37

Gambar 3.9 Sketsa Kelintang Kayu	38
Gambar 3.10 Sketsa Tetawak	39
Gambar 4.1 Hasil Model 3D Rebana Sike	43
Gambar 4.2 Hasil Model 3D Beduk	44
Gambar 4.3 Hasil Model 3D Kompangan	45
Gambar 4.4 Hasil Model 3D Kelintang Kayu	45
Gambar 4.5 Hasil Model 3D Tetawak	46
Gambar 4.6 Hasil <i>Marker</i> Vuforia	48
Gambar 4.7 Implementasi Halaman Utam	52
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Petunjuk	53
Gambar 4.9 Implementasi Halaman <i>Loading</i>	54
Gambar 4.10 Implementasi Halaman <i>Augmented Realiy</i>	55
Gambar 4.11 Pembesaran dan Pengecilan Objek.....	56
Gambar 4.12 Menyentuh Objek	57