

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Penelitian.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Promosi.....	9
2. Pariwisata.....	10
3. Brosur.....	10
4. <i>Augmented Reality</i> .....	11
5. <i>Marker</i> .....	11
6. <i>Software</i> .....	12
B. Penelitian Sebelumnya.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	

A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
1.	Tempat Penelitian .....	22
2.	Waktu Penelitian.....	22
B.	Metode Pengumpulan Data.....	22
C.	Alat dan Bahan.....	24
D.	Konsep Penelitian .....	25
1.	Identifikasi Masalah.....	26
2.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.	Metode Pengembangan.....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Analisis Hasil.....	32
1.	<i>Concept</i> (Pengonsepan) .....	32
2.	<i>Design</i> (Perancangan).....	34
3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	38
4.	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	40
5.	<i>Testing</i> (Pengujian).....	56
6.	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	69
<b>BAB V PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan .....	70
B.	Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian.....	18
Tabel 3.1. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	24
Tabel 3.2. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	25
Tabel 4.1. Deskripsi Konsep .....	33
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i> .....	35
Tabel 4.3. Pengumpulan Bahan .....	38
Tabel 4.4. Rencana Pengujian <i>Alpha</i> .....	56
Tabel 4.5. Hasil Pengujian <i>Alpha</i> .....	59
Tabel 4.6. Kuisisioner Pengujian <i>Beta</i> .....	60
Tabel 4.7. Nilai Skala Jawaban .....	61
Tabel 4.8. Nama-Nama Responden .....	61
Tabel 4.9. Hasil Kuisisioner .....	62
Tabel 4.10. Hasil Akhir Pengujian <i>Beta</i> .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo <i>Unity</i> .....	12
Gambar 2.2. Logo <i>Blender</i> .....	12
Gambar 2.3. Logo <i>Vuforia</i> .....	13
Gambar 2.4. Logo <i>Photoshop</i> .....	14
Gambar 2.5. Logo <i>Android</i> .....	14
Gambar 3.1. Konsep Penelitian.....	26
Gambar 3.2. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	28
Gambar 4.1. Struktur Navigasi. ....	37
Gambar 4.2. Desain <i>Button</i> .....	42
Gambar 4.3. Desain Menu Utama.....	42
Gambar 4.4. Desain Petunjuk Penggunaan.....	43
Gambar 4.5. Desain Tentang Aplikasi .....	43
Gambar 4.6. Desain AR Kamera.....	44
Gambar 4.7. Desain Kamera .....	44
Gambar 4.8. Desain Informasi .....	45
Gambar 4.9. <i>Modelling</i> Objek 3D.....	46
Gambar 4.10. Pemberian <i>Texturing</i> Pada Objek 3D.....	46
Gambar 4.11. Membuat Akun Pada Website <i>Vuforia</i> .....	47
Gambar 4.12. Membuat <i>Development License Key</i> .....	47
Gambar 4.13. Membuat <i>Database Image Target</i> .....	48
Gambar 4.14. Halaman Awal <i>Software Unity</i> .....	49
Gambar 4.15. Menambahkan <i>Image Target</i> .....	49
Gambar 4.16. Menambahkan 3D Objek Kedalam <i>Asset</i> .....	50
Gambar 4.17. Menambahkan Fungsi AR Kamera .....	50
Gambar 4.18. Membuat <i>Scene</i> Menu Utama .....	51
Gambar 4.19. Membuat <i>Scene</i> Petunjuk Penggunaan .....	51
Gambar 4.20. Membuat <i>Scene</i> Tentang Aplikasi.....	52
Gambar 4.21. Membuat <i>Scene</i> AR Kamera .....	52
Gambar 4.22. Membuat <i>Scene</i> Kamera.....	53

Gambar 4.23. Membuat <i>Scene</i> Informasi.....	54
Gambar 4.24. Tampilan Menu <i>Build Setting</i> .....	54
Gambar 4.25. Tampilan Menu <i>Player Setting</i> .....	55
Gambar 4.26. <i>Build</i> Aplikasi.....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Tabel Data Rata-rata Pengunjung Harian New Small World
- Lampiran 2. Hasil Wawancara Dengan Narasumber
- Lampiran 3. Screenshot Kuisisioner Dengan *Google Form*
- Lampiran 4. Screenshot Hasil Kuisisioner Dengan *Google Form*
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi

