

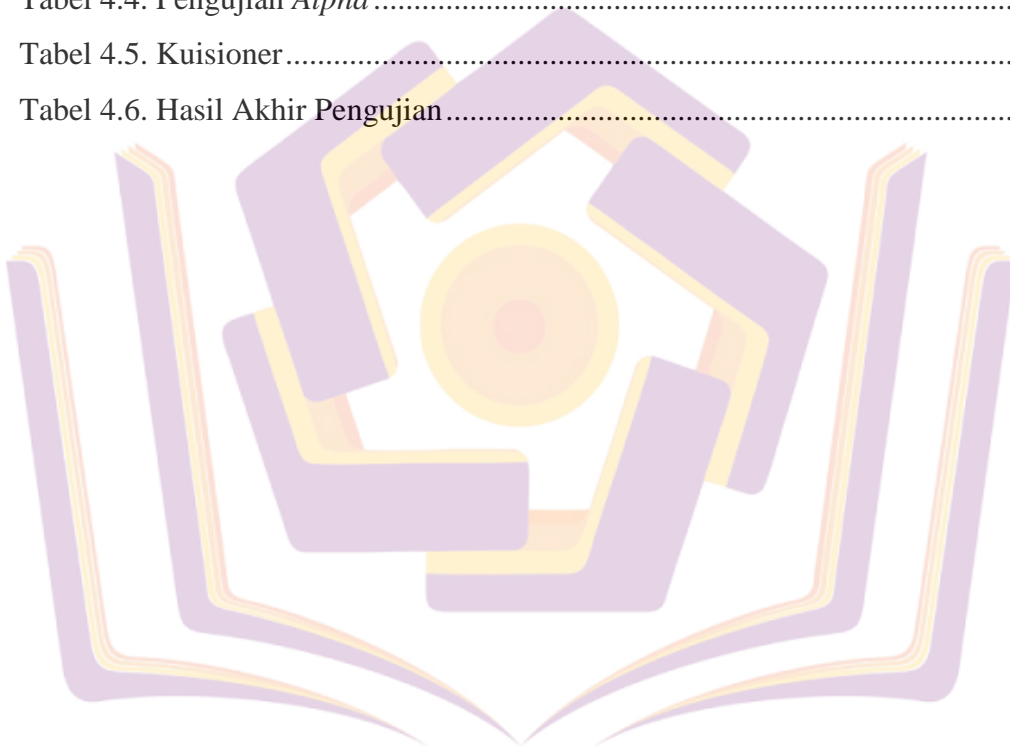
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Aplikasi.....	8
2. Multimedia.....	8
3. <i>Augmented Reality</i>	15
4. Kopi	17
5. Android	23
6. <i>Unity 3D</i>	23

7. Video.....	24
8. <i>Adobe Premier Pro 2019</i>	25
B. Penelitian Sebelumnya.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
B. Metode Pengumpulan Data.....	32
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	35
D. Konsep Penelitian	36
1. Langkah Penelitian	36
2. Metode Pengembangan.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	41
1. Pengonsepan (<i>Consept</i>).....	41
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	42
3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collection</i>)	49
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	51
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	63
6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kuesioner Pengunjung	4
Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya	29
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.2. Pengumpulan Material	49
Tabel 4.3. Rencana Pengujian	64
Tabel 4.4. Pengujian <i>Alpha</i>	70
Tabel 4.5. Kuisisioner	74
Tabel 4.6. Hasil Akhir Pengujian.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia	11
Gambar 2.2. Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	16
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian.....	36
Gambar 3.2. Tahapan Pengembangan MDLC	38
Gambar 4.1. Struktur Navigasi Aplikasi	48
Gambar 4.2. Proses <i>editing</i>	52
Gambar 4.3. Proses Penambahan Transisi	52
Gambar 4.4. Proses Penambahan <i>Backsound</i>	53
Gambar 4.5. Proses <i>Rendering</i>	53
Gambar 4.6. <i>Data Base Marker Vuforia</i>	54
Gambar 4.7. Tampilan Awal <i>Unity</i>	55
Gambar 4.8. Mengubah <i>Platform</i> ke <i>Android</i>	55
Gambar 4.9. <i>Import Data Base Marker</i>	56
Gambar 4.10. <i>Import Video Playback</i>	56
Gambar 4.11. <i>Scene Splash Screen</i>	57
Gambar 4.12. <i>Scene Loading</i>	58
Gambar 4.13. <i>Scene Main Menu</i>	58
Gambar 4.14. <i>Scene AR Camera</i>	59
Gambar 4.15. <i>Scene Menu Coffe</i>	60
Gambar 4.16. <i>Scene Panduan</i>	61
Gambar 4.17. <i>Scene About</i>	61
Gambar 4.18. <i>Espresso</i>	62
Gambar 4.19. Botton Info dan Kembali Pada <i>Scene Espresso</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Pernyataan Wawancara
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Jawaban Responden
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner

