

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori .....	8
1. Konsep Dasar Multimedia.....	8
a. Perkembangan Multimedia.....	8
b. Objek Multimedia.....	9
c. Elemen - elemen Multimedia.....	9
d. Manfaat Multimedia.....	11
2. Multimedia Interaktif.....	12
3. Aplikasi Mobile .....	12
4. Android .....	13
5. Augmented Reality .....	18
6. Location Based Service .....	22
7. Pariwisata.....	22

## BAB III METODE PENELITIAN

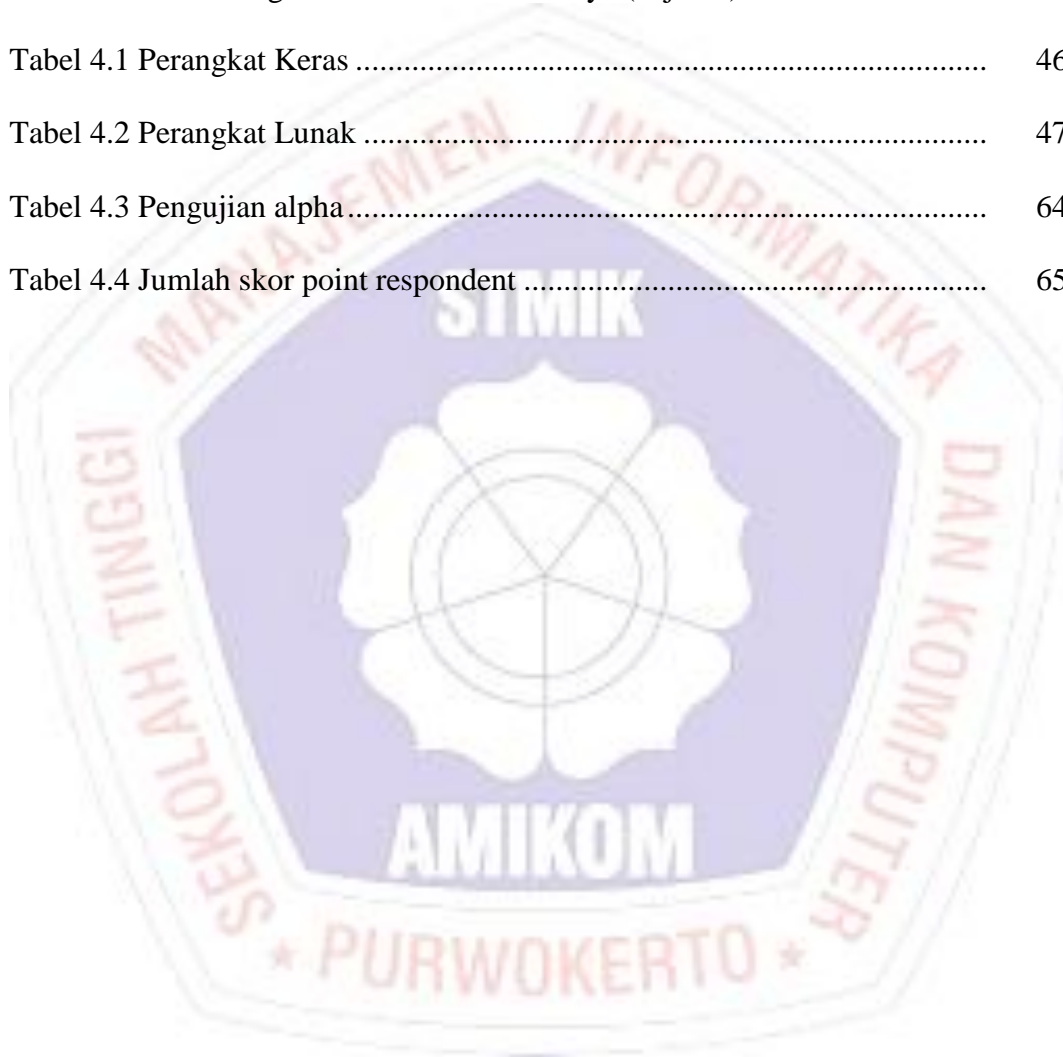
A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	28
1. Metode Wawancara.....	28
2. Metode Observasi Langsung.....	29
3. Dokumentasi.....	29
4. Kepustakaan.....	30
C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	30
1. Hardware.....	30
2. Software.....	31

3. Bahan Penelitian.....	35
D. Konsep Penelitian.....	35
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Perusahaan.....	39
B. Consept (Pengonsepan).....	41
C. Design (Perancangan) .....	42
D. Material Collecting.....	48
E. Assembly.....	49
F. Testing.....	61
G. Distribution .....	66
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (lanjutan) .....	24
Tabel 2.3 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (anjutan) .....	25
Tabel 4.1 Perangkat Keras .....	46
Tabel 4.2 Perangkat Lunak .....	47
Tabel 4.3 Pengujian alpha.....	64
Tabel 4.4 Jumlah skor point respondent .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sistem Operasi Perangkat <i>Mobile</i> (2017).....	4
Gambar 3.1 Screenshot Unity3D.....	32
Gambar 3.2 Marker Berpola .....	34
Gambar 3.3 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	36
Gambar 4.1 Struktur Hirarki Aplikasi Augmented Reality Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo .....	43
Gambar 4.2 Tampilan Samping Kanan .....	45
Gambar 4.3 Tampilan Belakang.....	45
Gambar 4.4 Tampilan Depan 3D Modeling .....	46
Gambar 4.5 <i>Material Collecting</i> .....	48
Gambar 4.6 <i>Wedges White Setting</i> export file .....	49
Gambar 4.7 Penyimpanan file yang di export.....	50
Gambar 4.8 <i>Editing</i> pada 3DS Max .....	50
Gambar 4.9 Interface Unity.....	51
Gambar 4.10 <i>Scene In Build Window</i> .....	51
Gambar 4.11 Tab Inspector.....	52
Gambar 4.12 <i>Vuforia Package</i> .....	52
Gambar 4.13 Tab <i>Import Package</i> .....	53
Gambar 4.14 Tab Hierarchy.....	54
Gambar 4.15 Tab Image Target Inspector .....	55
Gambar 4.16 Main page Aplikasi Wisata Wonosobo .....	56
Gambar 4.17 Tombol Aplikasi Wisata Wonosobo .....	57

Gambar 4.18 Import Package Location Script.....	57
Gambar 4.19 Scene Projek Main Menu Aplikasi Wisata Wonosobo .....	58
Gambar 4.20 Preview Scene main menu .....	58
Gambar 4.21 Scene Projek panduan penggunaan .....	59
Gambar 4.22 Scene syarat dan ketentuan .....	59
Gambar 4.23 Scene Based Location .....	60
Gambar 4.24 Scene Based Location .....	60
Gambar 4.25 Tab Script pada mono dev.....	61
Gambar 4.26 Preview Scene main menu .....	62
Gambar 4.27 Preview halaman penggunaan.....	62
Gambar 4.28 Preview halaman syarat dan ketentuan .....	62
Gambar 4.29 Preview halaman based location .....	63
Gambar 4.30 Preview halaman AR location 1 .....	63
Gambar 4.31 Preview halaman AR location 2 .....	63
Gambar 4.32 Preview halaman AR location 3.....	64
Gambar 4.33 Preview halaman pembuat .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kode Program Halaman Panduan
- Lampiran 2. Kode Program Halaman Syarat dan Ketentuan
- Lampiran 3. Kode Program Halaman Based Location
- Lampiran 4. Kode Program Keluar
- Lampiran 5. Kode Program Halaman Pembuat
- Lampiran 6. Kode Program Kembali Main Menu
- Lampiran 7. Kode Program Menampilkan Objek AR 01
- Lampiran 8. Kode Program Menampilkan Objek AR 02
- Lampiran 9. Kode Program Menampilkan Objek AR 03
- Lampiran 10. Kode Program Screenshot
- Lampiran 11. Kode Program AR Location
- Lampiran 12. Kode Program AR Location Provider
- Lampiran 13. Kode Program AR Location Orientation
- Lampiran 14. Dokumentasi Lokasi Penelitian
- Lampiran 15. Wawancara
- Lampiran 16. Surat Penerimaan Penelitian
- Lampiran 17. Kuesioner
- Lampiran 18. Data visitor
- Lampiran 19. Kartu bimbingan skripsi