

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	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 .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
RINGKASAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
BAB I   PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Landasan Teori.....	8
	1. Augmented Reality .....	8
	2. Multimedia .....	10
	3. Rumah Adat .....	16
	4. Media Pembelajaran.....	17
	5. Android .....	18
	6. Perangkat Lunak Pendukung .....	28
	B. Penelitian Sebelumnya.....	36
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	43
	B. Metode Pengumpulan Data .....	43
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	45
	D. Konsep Penelitian.....	46
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian.....	54
	B. Analisis Sistem .....	54
	1. Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	55
	2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	55
	3. Pengumpulan Materi ( <i>Material Collecting</i> ).....	63
	4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	65
	5. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	79
	6. Pendistribusian ( <i>Distributiion</i> ) .....	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



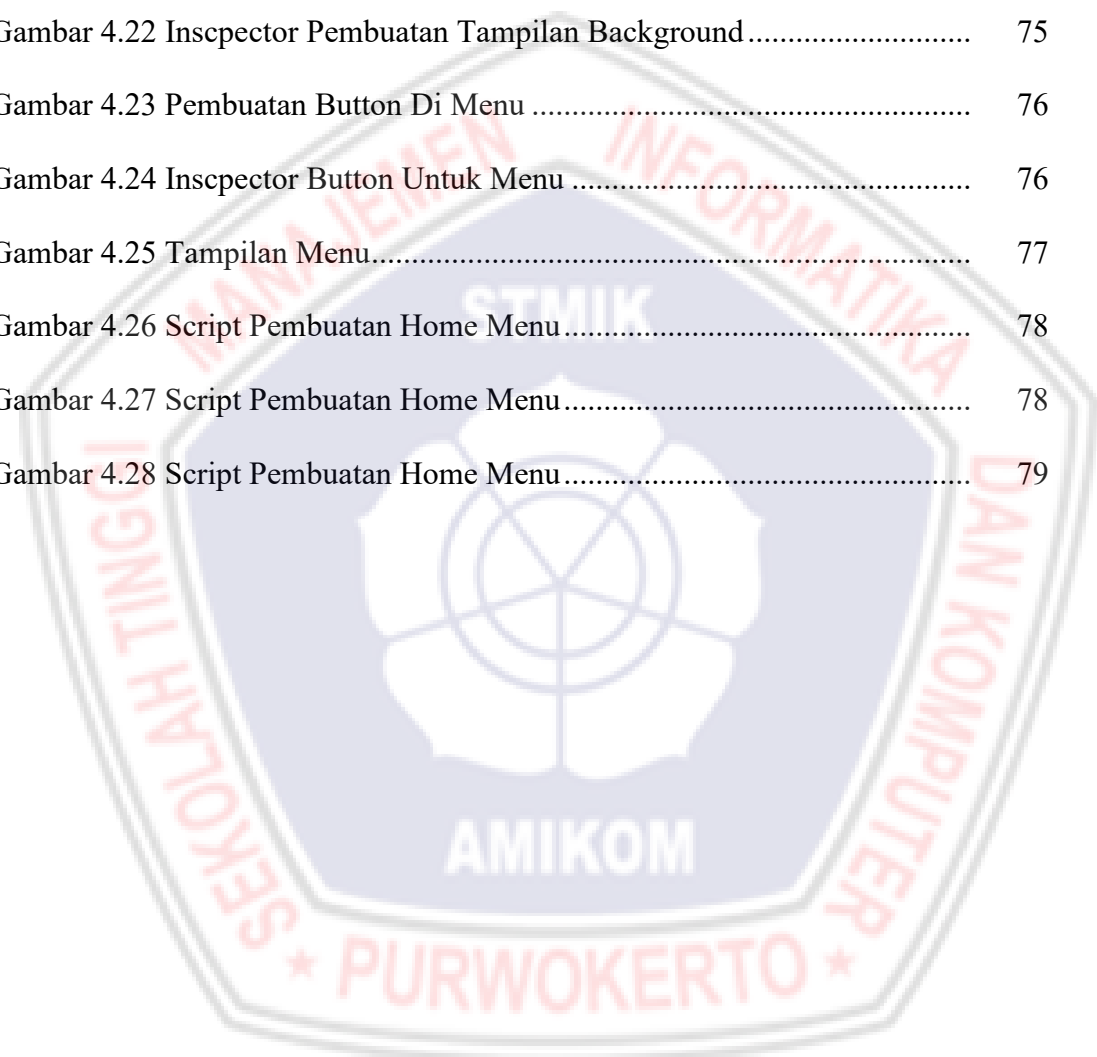
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 1 .....	39
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 2 .....	40
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 3 .....	40
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 4 .....	41
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 5 .....	42
Tabel 4.1 Rincian Storyboard.....	56
Tabel 4.2 Material Collecting.....	63
Tabel 4.3 Pengujian Alpha .....	80
Tabel 4.4 Metode Kuesioner .....	82
Tabel 4.5 Jumlah Titik Responden.....	82
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tabel Definisi Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Arsitektur Android.....	26
Gambar 2.3 Objek Mobile 3D Virtual Pada Camera.....	32
Gambar 2.4 Arsitektur Library QCAR SDK.....	33
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir .....	46
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Multimedia .....	49
Gambar 4.1 Struktur Navigasi .....	58
Gambar 4.2 Desain Layout Menu Utama.....	60
Gambar 4.3 Desain Layout Menu panduan .....	61
Gambar 4.4 Desain Layout Menu Info.....	61
Gambar 4.5 Software Adobe Photoshop CS6 .....	66
Gambar 4.6 Pembuatan Background Marker .....	67
Gambar 4.7 Drag Drop .....	67
Gambar 4.8 Transform Control .....	68
Gambar 4.9 Horizontal Type Tool .....	68
Gambar 4.10 Perintah Save File.....	69
Gambar 4.11 Hasil Save File.....	69
Gambar 4.12 Login Develover.vuforia.com.....	70
Gambar 4.13 Pembuatan License Manager.....	70
Gambar 4.14 Pembuatan Database.....	71
Gambar 4.15 Target Marker .....	71
Gambar 4.16 Marker.....	72

Gambar 4.17 Kualitas Marker .....	72
Gambar 4.18 Download Marker .....	73
Gambar 4.19 Pembuatan Tampilan Menu .....	74
Gambar 4.20 Inspector Pembuatan Tampilan Menu Utama .....	74
Gambar 4.21 Pembuatan Tampilan Background .....	75
Gambar 4.22 Inspector Pembuatan Tampilan Background .....	75
Gambar 4.23 Pembuatan Button Di Menu .....	76
Gambar 4.24 Inspector Button Untuk Menu .....	76
Gambar 4.25 Tampilan Menu .....	77
Gambar 4.26 Script Pembuatan Home Menu .....	78
Gambar 4.27 Script Pembuatan Home Menu .....	78
Gambar 4.28 Script Pembuatan Home Menu .....	79



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kerjasama

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Ringkasan Hasil Wawancara

Lampiran 4. Kuisoner Pengujian Aplikasi

Lampiran 5. Kode Program

Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi

