

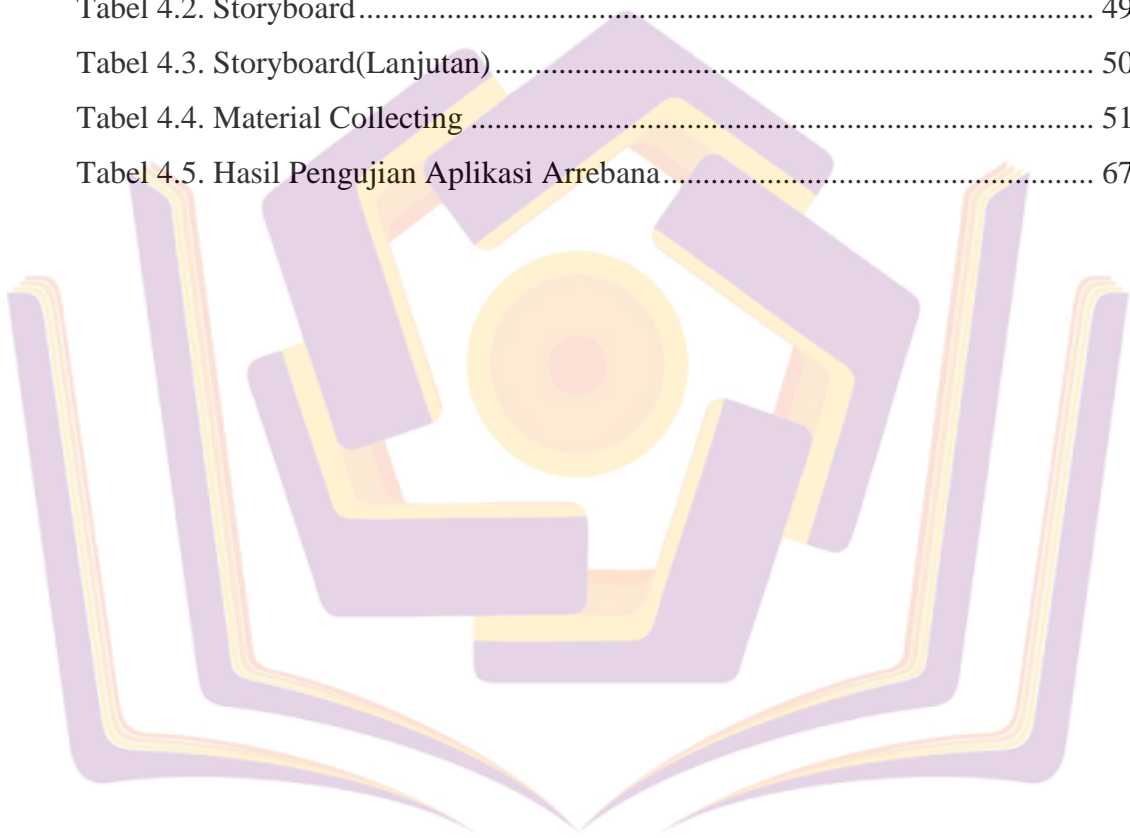
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	ivii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Multimedia	8
2. Aplikasi.....	12
3. Augmented Reality	13
4. Android.....	16
5. Rebana/Hadrod	18
6. Unity 3d	24
7. Vuforia Sdk	25

8. CorerDraw	26
9. Adobe Audition Cs6	26
10. 3d Strudio max	27
11. Pengujian	27
B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
B. Metode Pengumpulan Data	33
C. Alat dan Bahan penelitian	35
D. Konsep Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambar Lokasi Penelitian	43
B. Analisis Sistem	45
1) Concept (Pongonsepan)	45
2) Design (Pendesainan)	47
3) Material Collecting (Pengumpulan Materi)	50
4) Assembly (Pembuatan)	54
5) Testing (Pengujian)	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Versi <i>Android</i>	17
Tabel 2.2. Tabel Versi <i>Android</i> (Lanjutan).....	18
Tabel 2.3. Perbandingan Penel itian Terdahulu	31
Tabel 2.3. Perbandingan Penel itian Terdahulu(Lanjutan)	33
Tabel 4.1. Deskripsi Konsep	64
Tabel 4.2. Storyboard.....	49
Tabel 4.3. Storyboard(Lanjutan).....	50
Tabel 4.4. Material Collecting	51
Tabel 4.5. Hasil Pengujian Aplikasi Arrebana.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Denah Lokasi MI Ya BAKII Kesugihan 01	3
Gambar 2.1. Lima Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2. Alat musik Dumbuk	21
Gambar 2.3. Alat Tam	22
Gambar 2.4. Alat Beduk.....	22
Gambar 2.5. Alat Hadroh	23
Gambar 3.1. Sistem kerangka pikir	37
Gambar 3.2. Tahap Pengembangan Multimedia (Binanto, 2010)	40
Gambar 4.1. Struktur Organisasi.....	45
Gambar 4.2. Struktur Navigasi	50
Gambar 4.3. Pembuatan Dumbuk menggunakan objek cylinder.....	52
Gambar 4.4. Pembuatan Dumbuk sudah jadi.....	52
Gambar 4.5. Pembuatan Tam menggunakan objek cylinder	53
Gambar 4.6. Pembuatan Tam Proses Edit struktur	54
Gambar 4.7. Pembuatan Tam sudah jadi	54
Gambar 4.8. Pembuatan Beduk menggunakan objek cylinder	55
Gambar 4.9. Pembuatan Beduk Proses struktur.....	56
Gambar 4.10. Pembuatan Beduk telah selesai	56
Gambar 4.11. Pembuatan Hadroh menggunakan objek cylinder	57
Gambar 4.12. Pembuatan Hadroh menggunakan objek cylinder	58
Gambar 4.13. Pembuatan Hadroh menggunakan objek cylinder.....	58
Gambar 4.14. Splash Screen	60
Gambar 4.15. Main Menu ARrebana	61
Gambar 4.16. Menu Bermain.....	62
Gambar 4.17. Proses open scense Aplikasi.....	62
Gambar 4.18. Proses setting Aplikasi.	63
Gambar 4.19. Proses Setting Splash Image	64
Gambar 4.20. Setting Aplikasi	65
Gambar 4.21. Build Aplikasi ARrebana	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu bimbingan Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu bimbingan Pembimbing 2

Lampiran 3. Surat Keterangan penelitian

Lampiran 4. Gambar marker ArRebana Tam

Lampiran 5. Gambar marker ArRebana Bedug

Lampiran 6. Gambar marker ArRebana Darbuka

Lampiran 7. Gambar marker ArRebana Rebana

