

## 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.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
RINGKASAN.....	xx
ABSTRAK.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Landasan Teori .....	7
	1. Konsep Dasar Multimedia .....	7
	2. <i>Use Case Diagram</i> .....	13
	3. Aplikasi <i>Mobile</i> .....	15
	4. <i>Android</i> .....	17
	5. <i>Augmented Reality</i> .....	17
	6. Promosi.....	19
	7. <i>Clothing Distro</i> .....	21
	8. <i>Software</i> yang digunakan.....	23
	B. Penelitian Sebelumnya .....	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	34
	B. Metode Pengumpulan Data .....	34
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	35
	D. Konsep Penelitian.....	37
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Perusahaan.....	41
	B. <i>Concept</i> (pengonsepan).....	42
	C. <i>Design</i> (perancangan).....	43
	1. <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	44
	2. Membuat <i>3D</i> Animasi Objek produk <i>Viperium Store</i> .....	46
	3. <i>Editting</i> Objek <i>T-shirt</i> dengan <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	58

4. Perangkat yang digunakan.....	63
D. <i>Material Collecting</i> .....	64
E. <i>Assembly</i> .....	65
1. Membuat 3 Dimensi <i>modelling</i> .....	61
2. <i>Editing</i> Gambar <i>T-shirt</i> .....	67
3. Menambahkan Objek Ke <i>Unity</i> .....	69
F. <i>Testing</i> .....	79
1. <i>Alpha Test</i> .....	79
2. <i>Beta Test</i> .....	83
G. <i>Distribution</i> .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjelasan Simbol <i>Use Case</i> .....	14
Tabel 2.2 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	31
Tabel 4.1 Perangkat Keras .....	62
Tabel 4.2 Perangkat Lunak .....	63
Tabel 4.3 <i>Material Collecting</i> .....	64
Tabel 4.4 Pengujian <i>Alpha</i> .....	83
Tabel 4.5 Jumlah skor <i>point</i> Responden.....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia .....	9
Gambar 2.2 Grafik pengguna <i>mobile</i> .....	16
Gambar 2.3 <i>Screen Logo Unity</i> .....	23
Gambar 2.4 <i>Interface Unity</i> .....	24
Gambar 2.5 <i>Screen Logo Autodesk 3DS Max</i> .....	25
Gambar 2.6 <i>Interface Autodesk 3DS Max</i> .....	26
Gambar 2.7 <i>Interface Adobe Photoshop CS3</i> .....	27
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	37
Gambar 4.1 <i>Use Case Aplikasi Augmented Reality Viperium Store</i> .....	44
Gambar 4.2 Tampak Samping Kanan <i>3D Modelling</i> .....	46
Gambar 4.3 Material model 01 .....	46
Gambar 4.4 Tampak Atas <i>3D Modelling Model 01</i> .....	47
Gambar 4.5 Menganimasikan <i>3D Modelling Model 01</i> .....	47
Gambar 4.6 Tampak Samping Kanan .....	48
Gambar 4.7 Tampak Belakang Model 02 .....	48
Gambar 4.8 Tampak Depan <i>3D Modelling Model 02</i> .....	49
Gambar 4.9 Ilustrasi <i>3D Modelling Model 02</i> .....	49
Gambar 4.10 Model 03 Tampak Samping Kanan.....	50
Gambar 4.11 Tampak Belakang Model 03 .....	50
Gambar 4.12 Tampak Depan <i>3d Modelling Model 03</i> .....	51
Gambar 4.13 Tampak Atas <i>3D Modelling Model 03</i> .....	51

Gambar 4.14 Model 04 Tampak Samping Kanan.....	52
Gambar 4.15 Tampak Depan <i>Modelling</i> Model 04 .....	52
Gambar 4.16 Model 04 Tampak Atas .....	53
Gambar 4.17 Model 04 <i>Perspective</i> .....	53
Gambar 4.18 Model 05 Tampak Samping Kanan.....	54
Gambar 4.19 Model 05 Tampak Samping Depan.....	54
Gambar 4.20 Model 05 Tampak Atas .....	55
Gambar 4.21 Model 05 <i>Perspective</i> .....	55
Gambar 4.22 Model 06 Tampak Samping Kanan.....	56
Gambar 4.23 Model 06 Tampak Samping Depan.....	56
Gambar 4.24 Model 06 Tampak Atas .....	57
Gambar 4.25 Model 06 <i>Perspective</i> .....	57
Gambar 4.26 Objek <i>T-shirt</i> 1 .....	58
Gambar 4.27 Objek <i>T-shirt</i> 1 <i>Background Transparant</i> .....	59
Gambar 4.28 Penyimpanan Gambar .....	59
Gambar 4.29 Objek <i>T-shirt</i> 2 .....	60
Gambar 4.30 Objek <i>T-shirt</i> 3 .....	60
Gambar 4.31 Objek <i>T-shirt</i> 4 .....	61
Gambar 4.32 Objek <i>T-shirt</i> 5 .....	61
Gambar 4.33 Objek <i>T-shirt</i> 6 .....	62
Gambar 4.34 Animasi dengan <i>3DS Max 2014</i> .....	65
Gambar 4.35 <i>Wedges White Setting export file</i> .....	66
Gambar 4.36 Penyimpanan <i>File</i> yang di <i>Export</i> .....	66

Gambar 4.37 <i>Editing</i> Pada <i>3DS Max</i> .....	67
Gambar 4.38 Objek <i>T-shirt</i> 1 .....	77
Gambar 4.39 Objek <i>T-shirt</i> 1 <i>Background Transparant</i> .....	68
Gambar 4.40 Penyimpanan Gambar .....	68
Gambar 4.41 <i>Interface New Project</i> .....	69
Gambar 4.42 <i>Setting Build Android</i> .....	69
Gambar 4.43 <i>Inspector Tab</i> .....	70
Gambar 4.44 <i>Vuforia SDK Input</i> .....	70
Gambar 4.45 <i>Importing Package Tab</i> .....	71
Gambar 4.46 Konfigurasi <i>Image Target</i> .....	72
Gambar 4.47 Konfigurasi <i>Image Target</i> .....	73
Gambar 4.48 <i>Interface Main Menu</i> .....	73
Gambar 4.49 <i>Scene Vuforia</i> .....	74
Gambar 4.50 <i>Unity Package</i> .....	74
Gambar 4.51 Bahan Aplikasi dan <i>Script</i> .....	75
Gambar 4.52 Tampilan <i>Main Menu</i> .....	75
Gambar 4.53 Tampilan Tentang Kami.....	76
Gambar 4.54 Tampilan Pengembang.....	76
Gambar 4.55 Tampilan Katalog AR .....	77
Gambar 4.56 Tampilan <i>Scan Stiker</i> .....	77
Gambar 4.57 Tampilan <i>Skip Scan</i> .....	78
Gambar 4.58 <i>MonoDevelop-Unity</i> .....	78
Gambar 4.59 <i>Test Interface Main Menu</i> .....	79

Gambar 4.60 <i>Test Interface Biography</i> .....	80
Gambar 4.61 <i>Test Interface Maps</i> .....	80
Gambar 4.62 <i>Test Interface Pembuat</i> .....	81
Gambar 4.63 <i>Test Interface Katalog AR</i> .....	81
Gambar 4.64 <i>Test Interface AR Kaos</i> .....	82
Gambar 4.65 <i>Test Interface Kaos 3D</i> .....	82

