

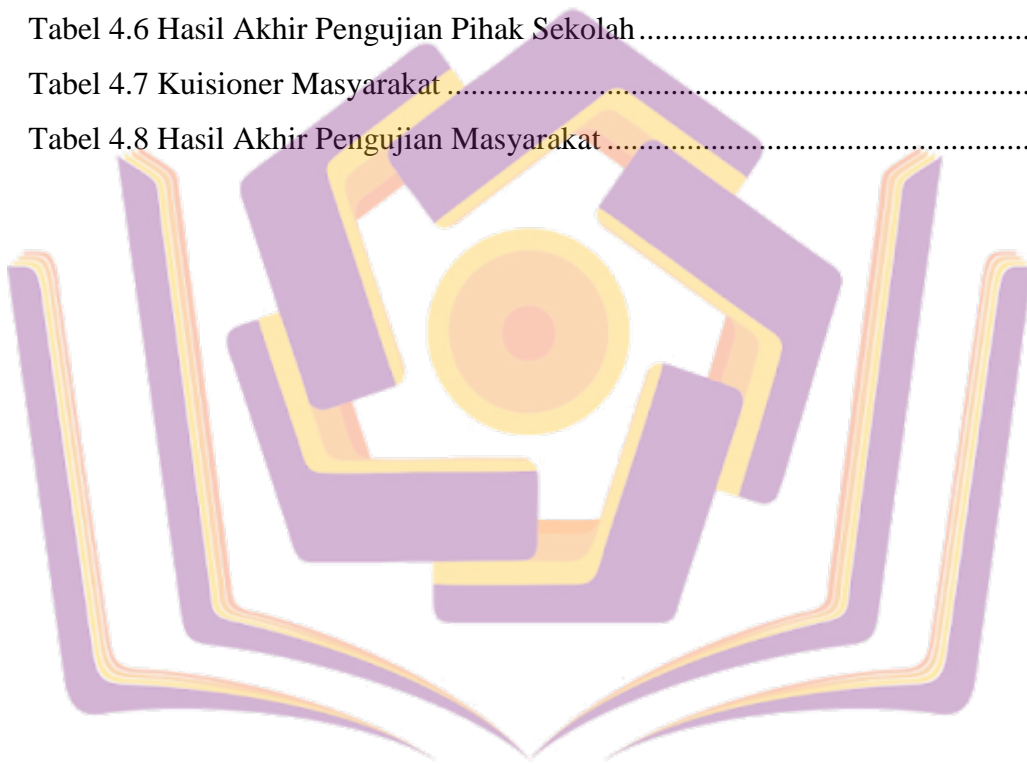
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
RINGKASAN.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Aplikasi .....	7
2. <i>Android</i> .....	8
3. <i>Augmented Reality</i> .....	10
4. Media Informasi .....	13
5. <i>Vuforia SDK</i> .....	16
6. <i>Unity 3D</i> .....	18

	B. Penelitian Sebelumnya .....	20
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
	B. Metode Pengumpulan Data .....	28
	C. Alat dan Bahan Penelitian .....	30
	D. Konsep Penelitian .....	31
	1. Identifikasi Masalah .....	32
	2. Metode Pengumpulan Data .....	33
	3. Identifikasi Kebutuhan Produksi .....	33
	4. Metode Pengembangan Sistem .....	34
	5. Hasil Penelitian.....	37
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Analisis Hasil .....	38
	1. Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	38
	2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	39
	3. Pengumpulan Data ( <i>Material Collecting</i> ) .....	44
	4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	46
	5. Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	60
	6. Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	77
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	78
	B. Saran.....	79
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	40
Tabel 4.2 Pengumpulan Material .....	44
Tabel 4.3 Rencana Pengujian .....	60
Tabel 4.4 Pengujian <i>Alpha</i> .....	63
Tabel 4.5 Kuisisioner Pihak Sekolah.....	66
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian Pihak Sekolah.....	71
Tabel 4.7 Kuisisioner Masyarakat .....	72
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik pangsa pasar <i>OS Mobile</i> 2009-2018.....	3
Gambar 2.1 <i>Marker</i> Berpola .....	17
Gambar 2.2 <i>Marker Markerless</i> .....	18
Gambar 2.3 <i>Situs Unity3D</i> .....	20
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	31
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Aplikasi .....	34
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi .....	42
Gambar 4.2 Proses desain <i>user interface</i> awal.....	47
Gambar 4.3 Proses desain <i>user interface loading</i> .....	47
Gambar 4.4 Proses desain <i>user interface menu</i> .....	48
Gambar 4.5 Proses desain <i>user interface contact person</i> .....	48
Gambar 4.6 Proses desain <i>user interface about</i> .....	49
Gambar 4.7 Proses desain <i>user interface panduan</i> .....	49
Gambar 4.8 <i>Database marker Vuforia</i> .....	50
Gambar 4.9 Tampilan Awal <i>Unity</i> .....	51
Gambar 4.10 Mengubah <i>platform ke android</i> .....	51
Gambar 4.11 <i>Import database marker</i> .....	52
Gambar 4.12 <i>Import video playback</i> .....	52
Gambar 4.13 <i>Scene awal</i> .....	53
Gambar 4.14 <i>Scene loading</i> .....	54
Gambar 4.15 <i>Scene menu</i> .....	55
Gambar 4.16 <i>Scene video</i> .....	56
Gambar 4.17 <i>Scene guru &amp; karyawan</i> .....	57
Gambar 4.18 <i>Scene panduan</i> .....	58
Gambar 4.19 <i>Scene contact person</i> .....	59
Gambar 4.20 <i>Scene about</i> .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

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

