

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
RINGKASAN	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
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. Media Informasi.....	15
3. Video.....	16
4. Audio	17

5. <i>Live Shoot</i>	17
6. <i>Augmented Reality</i>	17
7. <i>Quick Response Code</i>	20
8. <i>Android</i>	21
9. <i>Unity 3D</i>	28
10. Perangkat lunak pendukung.....	29
B. Penelitian Sebelumnya.....	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Waktu dan Penelitian.....	34
B. Metode Pengumpulan Data.....	34
1. Observasi.....	34
2. Wawancara.....	35
3. Dokumentasi	35
4. Kuesioner (Angket)	36
5. Kajian Pustaka.....	36
C. Alat dan Bahan Penelitian	38
1. Alat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
2. Bahan Penelitian	39
D. Konsep Penelitian	40
1. Metode pengembangan sistem.....	41
a. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	42
b. <i>Design</i> (Perancangan)	42
c. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	42
d. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	43
e. <i>Testing</i> (Pengujian).....	43
f. <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Metode Pengembangan Sistem	44
-------------------------------------	----

1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	44
2. <i>Design</i> (Perancangan)	45
a. <i>Design layout</i> tampilan menu <i>splash</i>	45
b. <i>Design layout</i> tampilan menu <i>loading</i>	46
c. <i>Design layout</i> tampilan menu masuk.	47
d. <i>Design layout</i> tampilan main menu.	47
e. <i>Design layout</i> tampilan menu profil.....	48
f. <i>Design layout</i> tampilan menu <i>scan</i>	49
g. <i>Design layout</i> tampilan <i>scan</i> kamera.	50
h. <i>Design layout</i> tampilan menu info makanan.....	51
i. <i>Design layout</i> tampilan menu isi info makanan.....	52
j. <i>Design layout</i> tampilan menu tutorial penggunaan aplikasi. 53	
3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material)	54
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	57
a. Pembuatan <i>Design</i>	57
b. Pembuatan Video	59
c. Pembuatan <i>augmented reality</i> dan penyatuan aplikasi	62
5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	72
a. Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i>	74
b. Pengujian <i>Beta Test</i>	76
6. <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	85
a. Pendistribusian Langsung	86
b. Pendistribusian Tidak Langsung	86
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Kuesioner Pengunjung	2
Tabel 1.2 Data Kuesioner Pegawai.....	3
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	32
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	33
Tabel 3.1 Jenis <i>Hardware</i>	38
Tabel 3.2 Jenis <i>Software</i>	39
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Media Informasi	44
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	55
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i> (Lanjutan).....	56
Tabel 4.3 Rancangan Pengujian <i>Alpha Test</i>	73
Tabel 4.3 Rancangan Pengujian <i>Alpha Test</i> (Lanjutan)	74
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i>	74
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i> (Lanjutan).....	75
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i> (Lanjutan).....	76
Tabel 4.5 Kategori dan Bobot Nilai.....	77
Tabel 4.6 Metode Kuesioner.....	78
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon.....	79
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian <i>Beta Test</i>	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	11
Gambar 2.2 Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	19
Gambar 2.3 Contoh <i>QR Code</i>	20
Gambar 2.4 Logo <i>Unity</i>	21
Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian.....	22
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	42
Gambar 4.1 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu <i>Splash</i>	45
Gambar 4.2 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu <i>Loading</i>	46
Gambar 4.3 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu Masuk	47
Gambar 4.4 <i>Design Layout</i> Tampilan Main Menu	48
Gambar 4.5 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu Profil	49
Gambar 4.6 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu <i>audio</i>	50
Gambar 4.7 <i>Design Layout</i> Tampilan <i>Scan</i> Kamera	51
Gambar 4.8 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu Info Makanan.....	52
Gambar 4.9 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu Isi Info Makanan	53
Gambar 4.10 <i>Design Layout</i> Tampilan Menu Tutorial Penggunaan Aplikasi	54
Gambar 4.11 <i>Design Background</i> Aplikasi dan <i>Teks</i>	58
Gambar 4.12 <i>Design Button</i>	58
Gambar 4.13 Proses Memasukkan Salah Satu Gambar.....	59
Gambar 4.14 Proses Memasukkan Salah Satu Video Menu Andalan.....	60
Gambar 4.15 Proses Membuat <i>Teks</i>	60
Gambar 4.16 Proses Memasukkan <i>Audio</i>	61
Gambar 4.17 Proses <i>Rendering</i>	62
Gambar 4.18 <i>Setting</i> Tampilan SDK dan JDK.....	63
Gambar 4.19 Tampilan Awal Pada <i>Scene</i> Kamera.....	63
Gambar 4.20 Tampilan Kedua Pada <i>Scene</i> Kamera	64
Gambar 4.21 Tampilan Menu <i>Splash</i>	65
Gambar 4.22 Tampilan Menu <i>Loading</i>	65
Gambar 4.23 Tampilan Menu Masuk	66

Gambar 4.24 Tampilan Main Menu	67
Gambar 4.25 Tampilan Menu Profil.....	68
Gambar 4.26 Tampilan Menu <i>Scan</i>	68
Gambar 4.27 Tampilan Menu <i>Scan</i> Kamera	69
Gambar 4.28 Tampilan Menu Info Makanan	70
Gambar 4.29 Tampilan Menu Isi Info Makanan	70
Gambar 4.30 Tampilan Menu Tutorial Penggunaan Aplikasi.....	71
Gambar 4.31 Tampilan Proses <i>Rendering</i> Menjadi Aplikasi	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing I

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing II

Lampiran 3. Data Wawancara

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Dokumentasi

Lampiran 6. Lembar Kuesioner

