

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	31
D. Konsep Penelitian	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

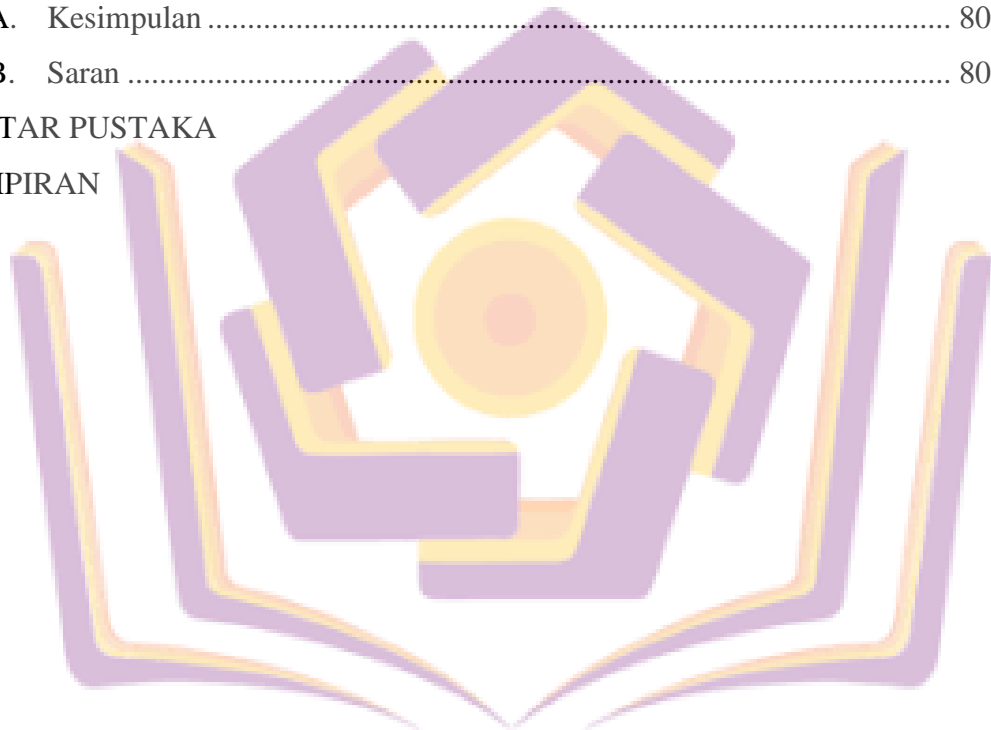
A. Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	39
B. Perancangan (<i>Design</i>)	40
C. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	48
D. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	49
E. Pengujian (<i>Testing</i>)	70
F. Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	80
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel data jumlah distribusi <i>platform</i> perangkat <i>Android</i>	23
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya	27
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuat Aplikasi	31
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Minimum untuk Pengguna Aplikasi	32
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Aplikasi	32
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep	39
Tabel 4.2 Perancangan <i>Layout</i>	40
Tabel 4.3 Fungsi <i>Navigasi Button</i>	47
Tabel 4.4 Materi Pembuatan Aplikasi	48
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	71
Tabel 4.6 Metode Kuesioner	72
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon	73
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Responden	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Pengguna Sistem Operasi <i>Mobile</i> di Indonesia	3
Gambar 2.1 Diagram Kerja <i>Augmented Reality</i>	12
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3.2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	35
Gambar 4.1 <i>Design Layout Splash Screen</i>	41
Gambar 4.2 <i>Design Layout Tampilan Loading</i>	42
Gambar 4.3 <i>Design Layout Menu Utama</i>	43
Gambar 4.4 <i>Design Layout Menu Tentang</i>	44
Gambar 4.5 <i>Design Layout Menu Panduan</i>	45
Gambar 4.6 <i>Design Layout AR Kamera</i>	46
Gambar 4.7 Perancangan Struktur Navigasi	47
Gambar 4.8 Pembuatan <i>Marker</i>	49
Gambar 4.9 <i>Website Vuforia</i>	50
Gambar 4.10 <i>Website Login Vuforia</i>	51
Gambar 4.11 Pembuatan <i>License Key</i>	51
Gambar 4.12 Kode <i>License Key</i>	52
Gambar 4.13 Tampilan <i>Target Manager</i>	52
Gambar 4.14 Tampilan <i>Create Database</i>	52
Gambar 4.15 Tampilan <i>Database</i>	53
Gambar 4.16 <i>Upload Marker</i>	53
Gambar 4.17 Tampilan <i>Marker</i> Setelah di <i>Upload</i>	54
Gambar 4.18 Tampilan <i>Download Marker</i>	55
Gambar 4.19 Pembuatan <i>Button</i>	55
Gambar 4.20 Pembuatan <i>Loading AR 3D Karakter</i>	56
Gambar 4.21 Pembuatan <i>Icon Aplikasi</i>	57
Gambar 4.22 Pembuatan Judul Menu Utama.....	57
Gambar 4.23 Pembuatan <i>Loading Screen</i>	58
Gambar 4.24 Pembuatan Tentang Aplikasi.....	59

Gambar 4.25 Pembuatan Petunjuk Aplikasi	59
Gambar 4.26 Pembuatan Penjelasan Budaya Banyumasan	60
Gambar 4.27 Proses <i>Edit Dubbing</i>	61
Gambar 4.28 Pembuatan Objek 3D.....	61
Gambar 4.29 Membuat Projek di Unity 3D	62
Gambar 4.30 Mengubah <i>Texture Type</i>	62
Gambar 4.31 Membuat <i>Splash Screen</i>	63
Gambar 4.32 Membuat <i>New Scene Loading</i>	63
Gambar 4.33 Pembuatan <i>Loading Screen</i>	64
Gambar 4.34 <i>Script Loading</i>	64
Gambar 4.35 Tampilan Pembuatan Menu Utama.....	65
Gambar 4.36 Menambah UI <i>Button</i>	66
Gambar 4.37 <i>Script Fungsi Button</i>	66
Gambar 4.38 <i>Script Fungsi Button On off Sound</i>	67
Gambar 4.39 <i>Script Fungsi Button Download Marker</i>	67
Gambar 4.40 <i>Download Package Vuforia</i>	68
Gambar 4.41 <i>Import Package Vuforia</i>	68
Gambar 4.42 <i>Setting AR Camera</i>	69
Gambar 4.43 <i>Setting Image Target</i>	69
Gambar 4.44 Tampilan <i>Build Setting</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 3. Dokumentasi Pelaksanaan

Lampiran 4. Lembar Kuesioner

