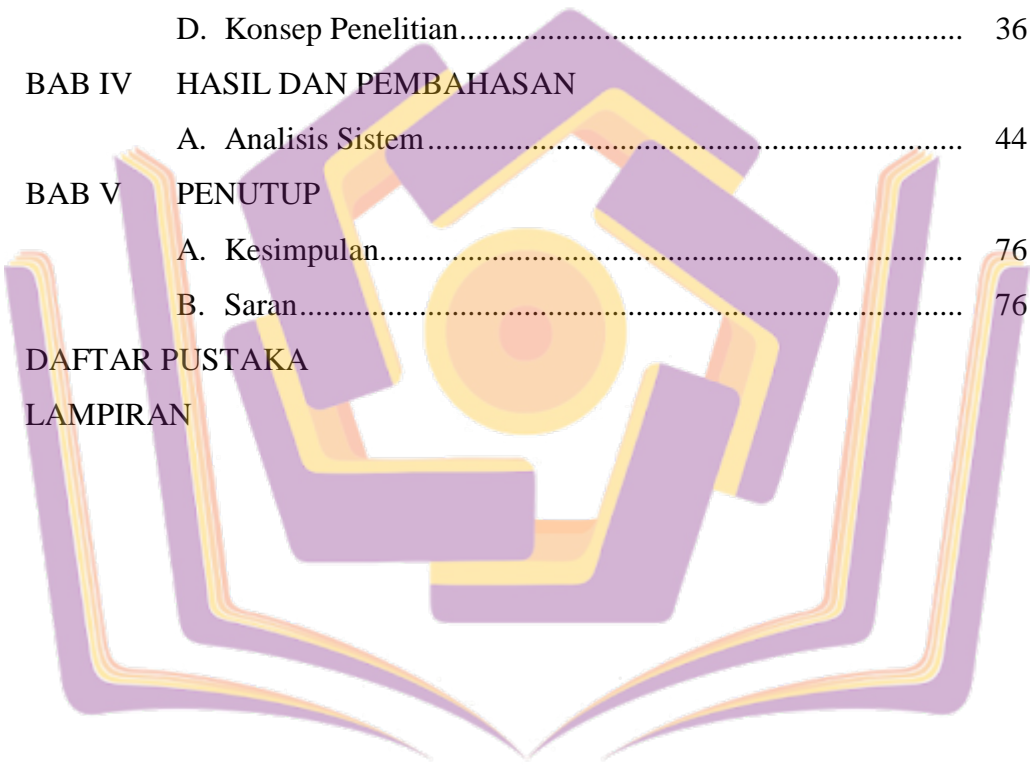


DAFTAR ISI

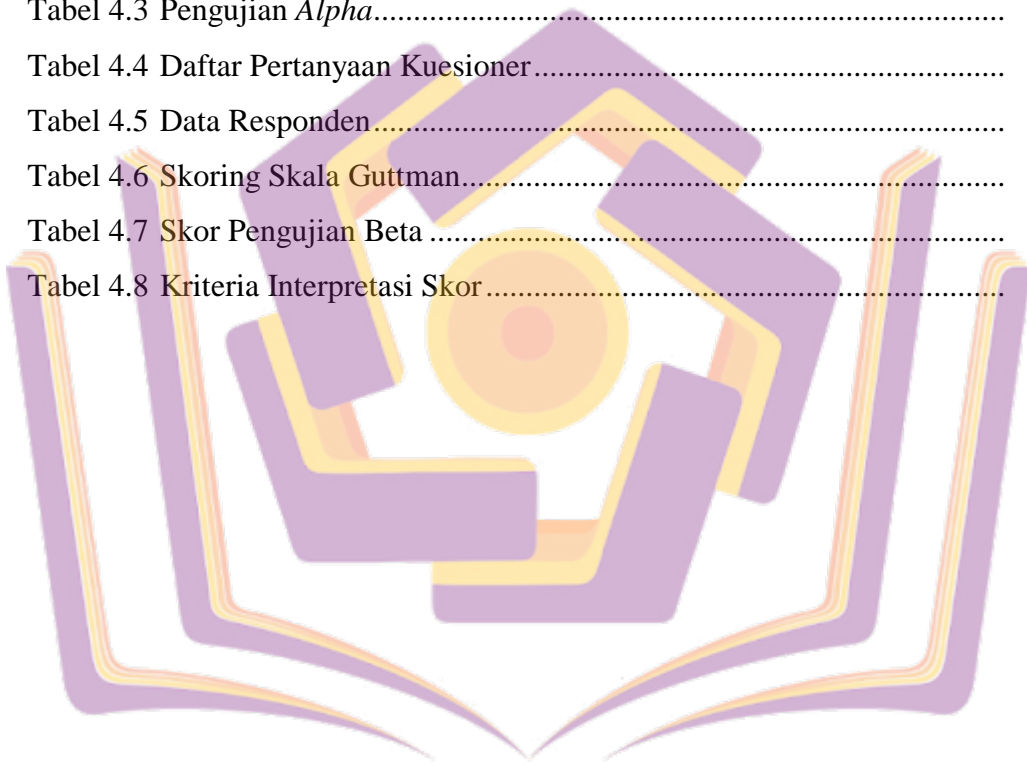
HALAMAN SAMBUNG DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
RINGKASAN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
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.....	7
1. Augmented Reality.....	7
2. Brosur.....	10
3. Taman Makam Pahlawan.....	12
4. Multimedia.....	14
5. Android.....	15
6. Software Pendukung.....	24
a. Unity.....	24

	b. Blender	24
	c. Vuforia SDK	26
	d. CorelDraw	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. Analisis Sistem.....	44
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	76
	B. Saran.....	76
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Versi Android	17
Tabel 2.2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya	30
Tabel 4.1 Rincian <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	51
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	68
Tabel 4.4 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	71
Tabel 4.5 Data Responden.....	72
Tabel 4.6 Skoring Skala Guttman.....	72
Tabel 4.7 Skor Pengujian Beta	73
Tabel 4.8 Kriteria Interpretasi Skor.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android.....	22
Gambar 3.1	Kerangka Berfikir	37
Gambar 3.2	Tahapan Metodologi Pengembangan Multimedia.....	39
Gambar 4.1	Struktur Navigasi	48
Gambar 4.2	Desain <i>Layout</i> Menu Utama	49
Gambar 4.3	Desain <i>Layout</i> Tampilan Menu <i>Play</i>	50
Gambar 4.4	Desain <i>Layout</i> Tampilan Menu <i>About</i>	51
Gambar 4.5	Tampilan Awal CorelDraw	53
Gambar 4.6	Desain Brosur Bagian Depan	54
Gambar 4.7	Desain Brosur Bagian Belakang.....	54
Gambar 4.8	<i>Marker</i> 1	55
Gambar 4.9	<i>Marker</i> AR TMPN	56
Gambar 4.10	Halaman <i>License Manager</i>	56
Gambar 4.11	Pembuatan <i>License key</i>	57
Gambar 4.12	Halaman <i>Target Manager</i>	57
Gambar 4.13	Tampilan <i>Create Database</i>	58
Gambar 4.14	Halaman <i>Database</i> TamanMakamPahlawan	58
Gambar 4.15	Proses Menambahkan Gambar/ <i>Marker</i>	59
Gambar 4.16	Tampilan <i>database</i> setelah semua <i>marker</i> diupload	59
Gambar 4.17	Pemilihan <i>Platform Development</i>	60
Gambar 4.18	Menambahkan <i>XR Setting Vuforia</i>	61
Gambar 4.19	Menghapus <i>Vulkan Graphics APIs</i>	61
Gambar 4.20	Merubah <i>Texture Type</i>	62
Gambar 4.21	Memasukkan <i>File Asset</i>	63
Gambar 4.22	Merubah <i>Background</i>	63
Gambar 4.23	Menduplikasi <i>Canvas</i>	64
Gambar 4.24	Membuat <i>Button</i>	64
Gambar 4.25	Memasukkan file musik	65

Gambar 4.26 Membuat *Script* 66
Gambar 4.27 Membuat beberapa *script* 66

