

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Aplikasi.....	7
2. Multimedia.....	8
3. Kopi.....	12
4. <i>Augmented Reality</i> (AR).....	17
5. Video.....	21
6. Android.....	22

	7. <i>Unity 3D</i>	23
	8. <i>Adobe Premiere Pro 2019</i>	25
	9. <i>Testing</i>	25
	B. Penelitian Sebelumnya	26
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	32
	B. Metode Pengumpulan Data.....	32
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	34
	D. Konsep Penelitian.....	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	40
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	40
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	41
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collection</i>).....	44
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	46
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	58
	6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	71
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	72
	B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	29
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	30
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	31
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	43
Tabel 4.2 Pengumpulan Material	45
Tabel 4.2 Pengumpulan Material (Lanjutan)	46
Tabel 4.3 Rencana pengujian	59
Tabel 4.3 Rencana pengujian (Lanjutan)	60
Tabel 4.3 Rencana pengujian (Lanjutan)	61
Tabel 4.4 Pengujian <i>Alpha</i>	62
Tabel 4.4 Pengujian <i>Alpha</i> (Lanjutan)	63
Tabel 4.5 Kuesioner	64
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia (James A.sean 1998).....	10
Gambar 2.2 Biji Kopi Arabika.....	13
Gambar 2.3 Biji Kopi Robusta.....	14
Gambar 2.4 Cara kerja <i>augmented reality</i> (Villagomez G. 2010)	18
Gambar 2.5 <i>Marker Bassed Tracking</i>	20
Gambar 2.6 <i>Markerless Augmented Reality</i>	21
Gambar 3.1 Diagram alur penelitian.....	35
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan <i>MDLC</i>	37
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi.....	44
Gambar 4.2 Proses <i>editing</i>	47
Gambar 4.3 Proses penambahan transisi.....	47
Gambar 4.4 Proses penambahan <i>backsound</i>	48
Gambar 4.5 Proses <i>rendering</i>	48
Gambar 4.6 Tampilan Awal Unity.....	49
Gambar 4.7 Mengubah <i>platform</i> ke android.....	49
Gambar 4.8 <i>Import database marker</i>	50
Gambar 4.9 <i>Import video playback</i>	51
Gambar 4.10 <i>Interface ARCamera</i>	51
Gambar 4.11 <i>Scene Splash Screen</i>	53
Gambar 4.12 <i>Scene loading</i>	54
Gambar 4.13 <i>Scene</i> menu utama.....	55
Gambar 4.14 <i>Scene</i> multi marker.....	55
Gambar 4.15 <i>Scene</i> panduan.....	56
Gambar 4.16 <i>Scene about</i>	56
Gambar 4.17 <i>Button</i> info dan kembali pada <i>scene ARcamera</i>	57
Gambar 4.18 <i>Database marker Vuforia</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Pernyataan Wawancara
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner
- Lampiran 7. Jawaban Responden

