

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
RINGKASAN.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
1. Manfaat Teoritik .....	8
2. Manfaat Aplikatif.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	10
1. Multimedia.....	10
2. Pengertian Teknologi .....	13
3. Pengertian Perumahan.....	14
a. Fungsi Rumah .....	16
b. Lingkungan Pemukiman .....	17

4. <i>Augmented Reality</i> .....	18
5. Media Promosi .....	21
a. Pengertian Media .....	21
b. Pengertian Promosi .....	22
6. Katalog .....	23
7. <i>Android</i> .....	24
a. <i>Versi Android</i> .....	25
8. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	32
a. <i>Unity</i> .....	32
b. <i>Vuforia</i> .....	32
c. <i>3DsMax</i> .....	33
d. <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	33
B. Penelitian Sebelumnya .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
B. Metode Pengumpulan Data .....	39
1. Wawancara .....	39
2. Observasi .....	40
3. Dokumentasi .....	40
4. Studi Pustaka .....	40
5. Kuesioner .....	41
a. Penentuan Skor Jawaban .....	41
b. Skor Ideal .....	42
c. Presentase Persetujuan .....	43
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	43
1. Alat Penelitian .....	43
a. Perangkat Keras ( <i>hardware</i> ) .....	43
b. Perangkat Lunak ( <i>software</i> ) .....	44
2. Bahan Penelitian .....	45
D. Konsep Penelitian .....	45
1. Kerangka Pikir .....	45

2. Metode Pengembangan Sistem .....	45
a. Pengonsepan ( <i>concept</i> ) .....	46
b. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	47
c. Pengumpulan Materi ( <i>Material Collecting</i> ) .....	47
d. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	48
e. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	48
f. Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	49
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Objek Penelitian .....	50
B. Hasil dan Pembahasan .....	50
1. Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	51
2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	54
a. Perancangan Alur Tampilan ( <i>Storyboard</i> ) .....	55
b. Perancangan Struktur Navigasi .....	60
c. Perangkat yang digunakan .....	60
3. Pengumpulan Material ( <i>Material Collecting</i> ) .....	62
4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	65
a. Pembuatan <i>Pattern</i> .....	65
b. Pembuatan Model Rumah .....	69
c. Pembuatan <i>Exterior</i> Rumah .....	76
d. Memasukan Model 3 D Rumah Ke Unity .....	77
e. Menyambungkan Antar <i>Scene</i> Aplikasi .....	86
5. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	88
a. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	88
b. Pengujian Kuesioner .....	94
6. Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	102
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

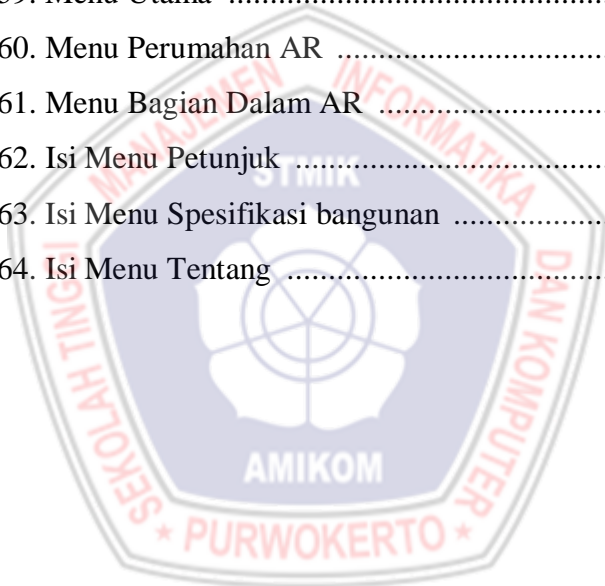
Tabel 1.1. Hasil Penjualan 2017 – 2018 .....	5
Tabel 2.1. Hasil Perbandingan dengan penelitian sebelumnya .....	37
Tabel 2.2. Hasil Perbandingan dengan penelitian sebelumnya .....	38
Tabel 3.1. Tabel Skala Jawaban .....	42
Tabel 3.2. Rumus Skor Ideal .....	43
Tabel 4.1. Daftar Perumahan Bukit Lestari di Banteran .....	52
Tabel 4.2. Alur Tampilan Ringkas .....	55
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i> Lengkap Aplikasi .....	56
Tabel 4.4. <i>Material Collecting</i> .....	62
Tabel 4.5. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	88
Tabel 4.6. Skala Jawaban .....	95
Tabel 4.7. Daftar Responden .....	96
Tabel 4.8. Aspek – aspek Kuesioner .....	96
Tabel 4.9. Hasil Kuesioner Responden .....	97
Tabel 4.10. Hasil Akhir Kuesioner .....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Gambar Pertumbuhan OS Android di Dunia .....	2
Gambar 1.2. Gambar Pertumbuhan OS Android di Indonesia .....	3
Gambar 2.1. Sistem Multimedia .....	13
Gambar 2.2. Android <i>Ice Cream Sandwich</i> .....	25
Gambar 2.3. Android <i>Jelly Bean</i> .....	26
Gambar 2.4. Android Kitkat .....	27
Gambar 2.5. Android Lollipop .....	28
Gambar 2.6. Android Marshmallow .....	29
Gambar 2.7. Android Nougat .....	30
Gambar 2.8. Android Oreo .....	31
Gambar 3.1. Model <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	46
Gambar 4.1. Struktur Navigasi Aplikasi .....	60
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Web Vuforia .....	65
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Login .....	66
Gambar 4.4. <i>License Manager</i> .....	66
Gambar 4.5. <i>Target Manager</i> .....	67
Gambar 4.6. <i>Upload File Marker</i> .....	67
Gambar 4.7. Tampilan saat <i>download pattern</i> .....	67
Gambar 4.8. Tampilan setelah <i>download pattern</i> .....	68
Gambar 4.9. Halaman <i>Download plugin Vuforia</i> .....	68
Gambar 4.10. <i>Download Plugin Vuforia</i> untuk <i>unity</i> .....	69
Gambar 4.11. Tampilan Awal 3DsMax .....	69
Gambar 4.12. Mengubah Skala Ukuran .....	70
Gambar 4.13. Membuat <i>Plane</i> .....	70
Gambar 4.14. Menyisipkan Material .....	70
Gambar 4.15. Memasukan <i>Blue Print</i> .....	71
Gambar 4.16. <i>Show Shaded</i> .....	71
Gambar 4.17. <i>AEC Extended</i> .....	71
Gambar 4.18. Mengatur Ketebalan dinding .....	72

Gambar 4.19. Membuat dinding .....	72
Gambar 4.20. <i>Attach Multiple</i> .....	72
Gambar 4.21. <i>Attach</i> .....	73
Gambar 4.22. Tampilan dinding setelah <i>attach</i> .....	73
Gambar 4.23. Setting pintu dengan panel <i>door</i> .....	73
Gambar 4.24. Mengatur Letak Posisi Jendela .....	74
Gambar 4.25. Membuat Genteng .....	74
Gambar 4.26. Setelah selesai .....	74
Gambar 4.27. Meng <i>Export File</i> .....	75
Gambar 4.28. Memberi Nama <i>File</i> .....	75
Gambar 4.29. <i>Export</i> ke .Fbx .....	75
Gambar 4.30. Tampilan setelah <i>Import Exterior</i> .....	76
Gambar 4.31. Tampilan setelah <i>Import Exterior</i> .....	76
Gambar 4.32. Tampilan setelah <i>Import Exterior</i> .....	77
Gambar 4.33. Tampilan <i>Unity</i> saat membuat projek baru .....	77
Gambar 4.34. Tampilan <i>Unity</i> saat <i>Create</i> .....	78
Gambar 4.35. Tampilan <i>Unity</i> .....	78
Gambar 4.36. Saat <i>Import Package</i> .....	79
Gambar 4.37. Jendela <i>Importing Package Plugin Vuforia</i> .....	79
Gambar 4.38. Jendela <i>Importing Package Asset Pattern</i> .....	79
Gambar 4.39. <i>Importing New Asset</i> .....	80
Gambar 4.40. <i>Import File .Fbx</i> .....	80
Gambar 4.41. <i>Folder Prefabs</i> .....	81
Gambar 4.42. Memasukan <i>ARCamera</i> dan <i>Image Target</i> .....	81
Gambar 4.43. Memasukan Objek 3D ke dalam <i>Hierarchy</i> .....	81
Gambar 4.44. Tampilan setelah mengubah <i>Image Target</i> .....	82
Gambar 4.45. Mengatur Posisi <i>ARCamera</i> .....	82
Gambar 4.46. Melihat <i>Camera Preview</i> .....	83
Gambar 4.47. <i>Lisensi Vuforia</i> .....	83
Gambar 4.48. Ceklist pada <i>Load data set</i> .....	84
Gambar 4.49. Mengganti <i>Data set</i> .....	84

Gambar 4.50. Memasukan Objek 3D ke dalam <i>Image Target</i> .....	85
Gambar 4.51. Menghapus <i>Main Camera</i> .....	85
Gambar 4.52. <i>Build Project</i> .....	86
Gambar 4.53. Setting Urutan <i>Scene</i> .....	86
Gambar 4.54. Setting <i>Package name</i> .....	87
Gambar 4.55. <i>Save</i> aplikasi setelah di <i>build</i> .....	87
Gambar 4.56. Hasil <i>File .Apk</i> .....	87
Gambar 4.57. <i>Splash Screen</i> .....	90
Gambar 4.58. <i>Loading</i> .....	91
Gambar 4.59. Menu Utama .....	92
Gambar 4.60. Menu Perumahan AR .....	92
Gambar 4.61. Menu Bagian Dalam AR .....	93
Gambar 4.62. Isi Menu Petunjuk .....	93
Gambar 4.63. Isi Menu Spesifikasi bangunan .....	94
Gambar 4.64. Isi Menu Tentang .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5. Hasil Kuesioner

Lampiran 6. Koding

