

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN .....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	6
1. Konsep Dasar Multimedia.....	6
2. Aplikasi <i>Mobile</i> .....	12
3. <i>Android</i> .....	13
4. <i>Augmented Reality</i> .....	13
5. Pariwisata.....	15
6. KPH Banyumas Timur .....	17
7. <i>Software</i> Yang Digunakan.....	23

	B. Penelitian Sebelumnya .....	27
	1. Penelitian Sebelumnya .....	27
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	28
	B. Metode Pengumpulan Data .....	28
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	29
	D. Konsep Penelitian.....	30
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Perusahaan.....	34
	B. <i>Concept</i> (pengonsepan).....	35
	C. <i>Design</i> (perancangan).....	36
	1. Struktur Hirarki Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	37
	2. Membuat <i>3D Modeling</i> Objek Wisata KPH Banyumas Timur .....	39
	3. Perangkat yang digunakan.....	41
	D. <i>Material Collecting</i> .....	42
	1. <i>Image</i> logo .....	42
	2. <i>Image</i> Kabupaten Banyumas .....	42
	E. <i>Assembly</i> .....	43
	1. Membuat 3 Dimensi <i>modelling</i> .....	43
	2. Menambahkan Objek Ke <i>Unity</i> .....	45
	F. <i>Testing</i> .....	54
	1. <i>Alpa Test</i> .....	54
	2. <i>Beta Test</i> .....	59
	G. <i>Distribution</i> .....	60
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	61
	B. Saran.....	61
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel2.1 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	27
Tabel 3.1 Perangkat Keras .....	30
Tabel 3.2 Perangkat Lunak .....	30
Tabel4.1 Hasil Pengujian <i>AlphaTest</i> .....	58
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Beta Test</i> .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 <i>Screen Logo Unity</i> .....	23
Gambar 2.3 <i>Interface Unity</i> .....	24
Gambar 2.4 <i>Screen Logo Autodesk 3DS Max</i> .....	25
Gambar 2.5 <i>Interface Autodesk 3DS Max</i> .....	26
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	31
Gambar 4.1 Struktur Hirarki aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	37
Gambar 4.2 Tampak Samping Kanan <i>3D Modeling</i> .....	39
Gambar 4.3 Tampak Belakang <i>3D Modeling</i> .....	39
Gambar 4.4 Tampak Depan <i>3D Modeling</i> .....	40
Gambar 4.5 Ilustrasi <i>3D Modeling</i> .....	40
Gambar 4.6 <i>Material Collecting</i> .....	42
Gambar 4.7 Logodengan <i>3DS Max 2014</i> .....	43
Gambar 4.8 <i>Wedges White Setting</i> export file .....	44
Gambar 4.9 Penyimpanan <i>File</i> Yang <i>export</i> .....	44
Gambar 4.10 <i>Editing</i> Pada <i>3DS Max</i> .....	45
Gambar 4.11 <i>Interface Unity</i> .....	45
Gambar 4.12 <i>Scene In Build Window</i> .....	46
Gambar 4.13 <i>Tab Inspector</i> .....	46
Gambar 4.14 <i>Vuforia Package</i> .....	47
Gambar 4.15 <i>Tab Import Package</i> .....	47
Gambar 4.16 <i>Tab Hierarchy</i> .....	48
Gambar 4.17 <i>Tab Image Target Inspector</i> .....	48
Gambar 4.18 <i>Main page</i> Aplikasi Wisata KPH Banyumas Timur .....	49
Gambar 4.19 Tombol Aplikasi Wisata KPH Banyumas Timur.....	49
Gambar 4.20 <i>Import Package Location Script</i> .....	50
Gambar 4.21 <i>Scene Main menu</i> aplikasi Wisata KPH Banyumas Timur .....	50
Gambar 4.22 <i>Preview Scene main menu</i> .....	51
Gambar 4.23 <i>Scene</i> Projek panduan penggunaan .....	51

Gambar 4.24 <i>Scene Syarat dan Ketentuan</i> .....	52
Gambar 4.25 <i>Scene Based location</i> .....	52
Gambar 4.26 <i>Scene Based location</i> .....	53
Gambar 4.27 <i>Tab Script pada mono dev</i> .....	53
Gambar 4.28 <i>Preview Scene Main menu</i> .....	54
Gambar 4.29 <i>Perview Halaman Penggunaan</i> .....	55
Gambar 4.30 <i>Preview Halaman Syarat dan Ketentuan</i> .....	55
Gambar 4.31 <i>Preview Halaman Based location</i> .....	56
Gambar 4.32 <i>Preview Halaman AR Location 01</i> .....	56
Gambar 4.33 <i>Preview Halaman AR Location 02</i> .....	56
Gambar 4.34 <i>Preview Halaman AR Location 03</i> .....	57
Gambar 4.34 <i>Preview Halaman AR Location 04</i> .....	57
Gambar 4.34 <i>Preview Halaman AR Location 05</i> .....	57
Gambar 4.35 <i>Preview Halaman Pembuat</i> .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Koding Program
- Lampiran 4. Hasil Quesioner

