

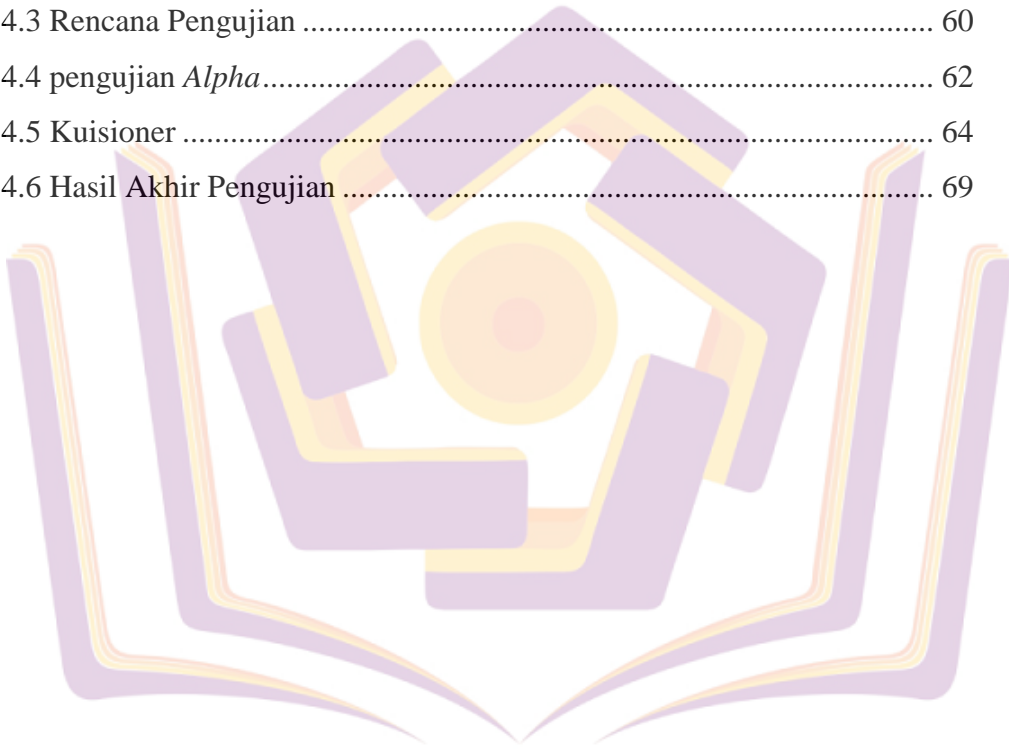
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	6
C. BATASAN MASALAH	7
D. TUJUAN PENELITIAN	7
E. MANFAAT PENELITIAN	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Rumah	9
2. Multimedia	10
3. Aplikasi	14
4. <i>Augmented Reality</i>	14

5. Android.....	16
6. <i>CorelDRAW</i>	18
7. <i>Unity 3D</i>	19
8. <i>SketchUP</i>	20
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	29
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
C. Alat Dn Bahan Penelitian.....	32
D. Konsep Penelitian.....	33
1. Metode Pengembangan.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisa Hasil.....	37
1. Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	37
2. Perancangan Design (<i>Design</i>).....	38
3. Pengumpulan Material (<i>Material Collection</i>).....	40
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	42
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	60
6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

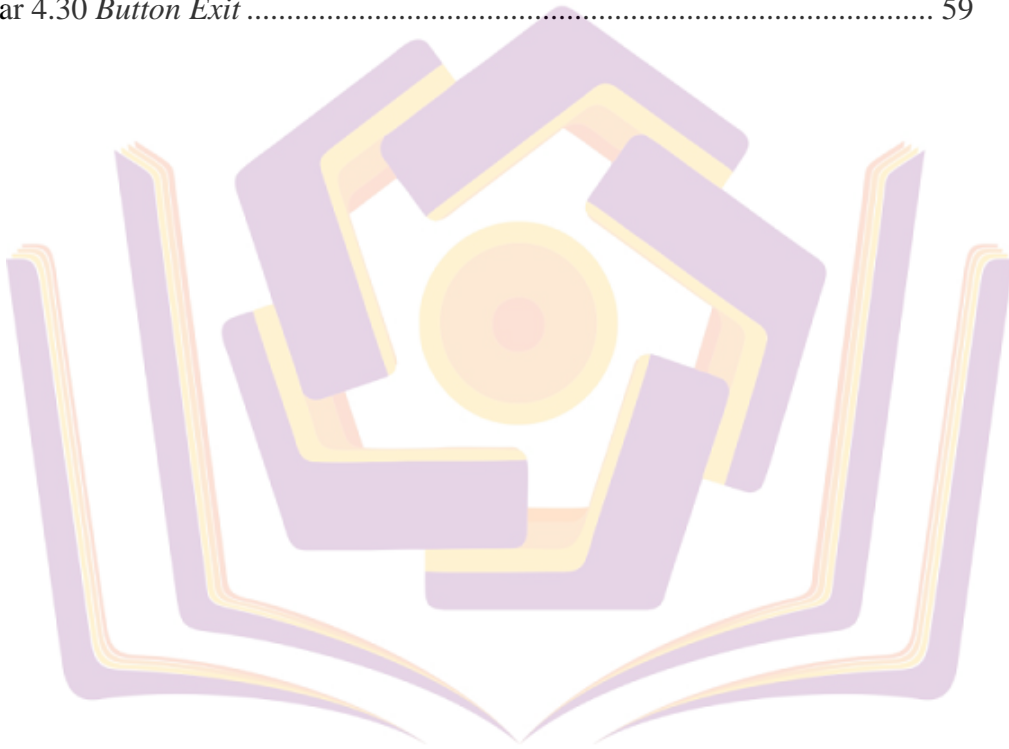
Tabel 1.1 Sample Penjualan Perumahan Tahun 2018.....	3
Tabel 1.2 Sample Penjualan Perumahan Tahun 2019.....	4
Tabel 1. Sample Penjualan Perumahan Tahun 2020.....	4
Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian sebelumnya	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.2 Pengumpulan <i>Material</i>	41
Tabel 4.3 Rencana Pengujian	60
Tabel 4.4 pengujian <i>Alpha</i>	62
Tabel 4.5 Kuisisioner	64
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik pertumbuhan penjualan rumah tahun 2019/2020.....	2
Gambar 1.2 Grafik Perkembangan <i>Real Estate</i> di Purbalingga (Jawa Tengah)...	3
Gambar 3.1 Diagram Metode Pengembangan (<i>MDLC</i>).....	33
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi	40
Gambar 4.2 Desain Kerangka bangunan	43
Gambar 4.3 Desain Teras atau Tampak Depan	44
Gambar 4.4 Desain Ruang Tamu	44
Gambar 4.5 Desain Ruang Kamar Tidur.....	45
Gambar 4.6 Desain Ruang Kamar Mandi	45
Gambar 4.7 Desain Ruang Kamar Tidur Kedua.....	46
Gambar 4.8 Desain Ruang Dapur.....	46
Gambar 4.9 Desain Siteplan Perumahan / Denah Perumahan.....	47
Gambar 4.10 Pembuatan Desain <i>Button</i>	47
Gambar 4.11 Pembuatan Desain Menu Utama	48
Gambar 4.12 Desain <i>User interface</i> perumahan <i>AR</i>	48
Gambar 4.13 Pembuatan desain <i>User interface</i> Panduan.....	49
Gambar 4.14 Pembuatan Desain <i>User Interface About</i>	49
Gambar 4.15 <i>Database marker Vuforia</i>	50
Gambar 4.16 Tampilan Awal <i>Unity</i>	51
Gambar 4.17 mengubah <i>Platform</i> ke <i>Android</i>	51
Gambar 4.18 <i>Import Databse Marker</i>	52
Gambar 4.19 <i>Marker</i> perumahan Tipe 36/72	52
Gambar 4.20 <i>Import Region Capture</i>	53
Gambar 4.21 <i>Scene Kamera AR</i>	54

Gambar 4.22 <i>Scene Splash Scren</i>	55
Gambar 4.23 <i>Scene Loading</i>	55
Gambar 4.24 <i>Scene Main Menu</i>	56
Gambar 4.25 <i>Scene perumahan AR</i>	57
Gambar 4.26 <i>Scene Siteplan Perumahan / Denah Perumahan</i>	57
Gambar 4.27 <i>Scene Panduan</i>	58
Gambar 4.28 <i>Scene About</i>	58
Gambar 4.29 <i>Button Back</i>	59
Gambar 4.30 <i>Button Exit</i>	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Observasi

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 5. Jawaban Responden Konsumen

Lampiran 6. Hasil Kuisisioner

