

## DAFTAR ISI

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| HALAMAN SAMPUL .....           | 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.....              | xiv   |
| DAFTAR GAMBAR .....            | xv    |
| DAFTAR LAMPIRAN .....          | xviii |
| RINGKASAN .....                | xix   |
| ABSTRAK .....                  | xx    |
| BAB I    PENDAHULUAN .....     |       |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1     |
| B. Rumusan Masalah .....       | 4     |
| C. Batasan Masalah.....        | 4     |
| D. Tujuan Penelitian .....     | 5     |
| E. Manfaat Penelitian .....    | 5     |

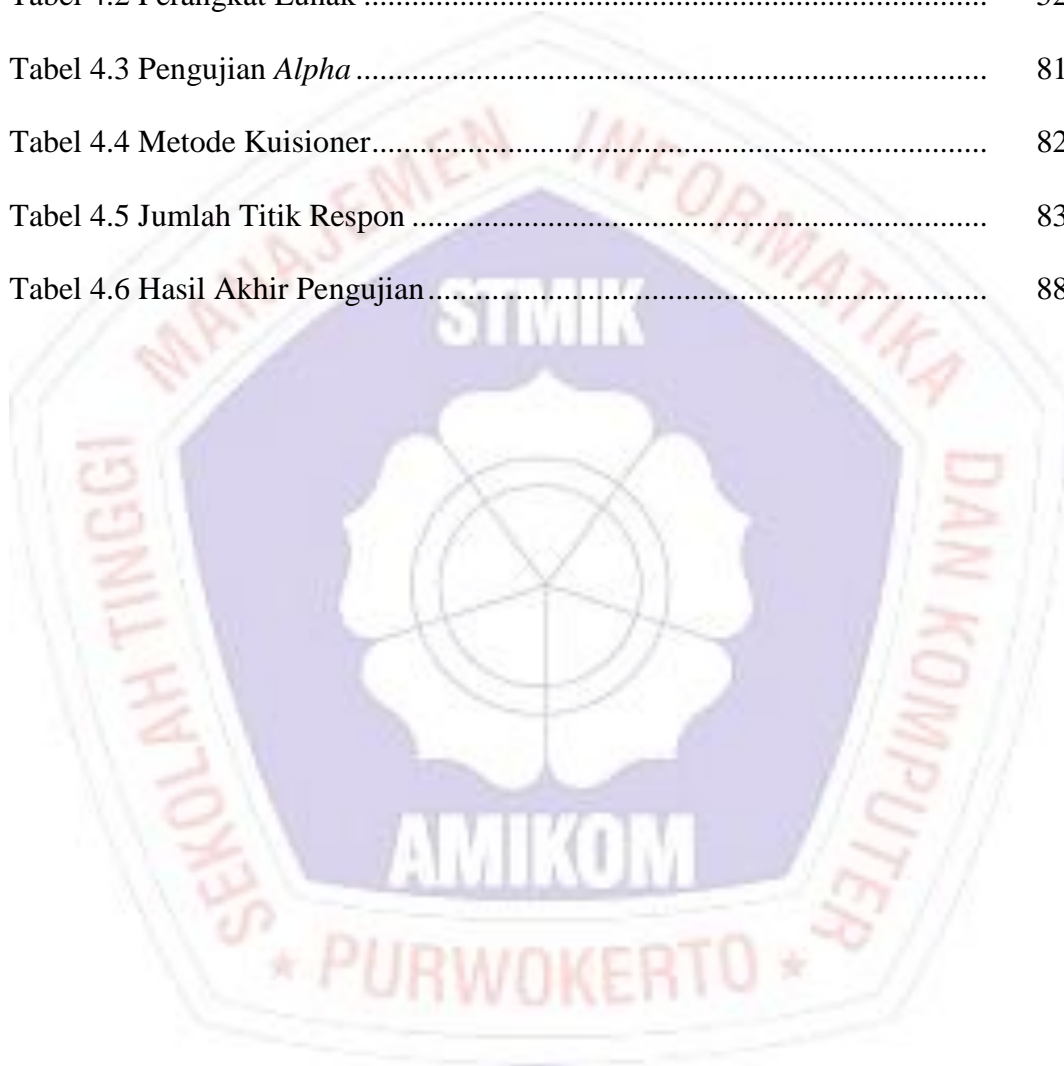
|                |   |    |
|----------------|---|----|
| <b>BAB II</b>  | <b>TINJAUAN PUSTAKA</b>                                   |    |
|                | A. Landasan Teori .....                                   | 5  |
|                | 1. Konsep Dasar Multimedia .....                          | 5  |
|                | 2. Pengertian Perancangan .....                           | 15 |
|                | 3. Aplikasi <i>Mobile</i> .....                           | 19 |
|                | 4. Android.....   | 22 |
|                | 5. <i>Augmented Reality</i> .....                         | 22 |
|                | 6. Wisata.....  | 22 |
|                | 7. <i>Softwere</i> yang digunakan.....                    | 22 |
|                | B. Penelitian Sebelumnya .....                            | 27 |
| <b>BAB III</b> | <b>METODE PENELITIAN</b>                                  |    |
|                | A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....                      | 35 |
|                | B. Metode Pengumpulan Data.....                           | 35 |
|                | C. Alat Dan Bahan Penelitian.....                         | 36 |
|                | D. Konsep Penelitian.....                                 | 38 |
|                | E. Metode Pengembangan Sistem.....                        | 41 |
|                | F. Tahapan Pengembangan Sistem.....                       | 42 |
| <b>BAB IV</b>  | <b>PEMBAHASAN</b>   |    |
|                | A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....                   | 45 |
|                | B. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....                      | 46 |
|                | C. <i>Design</i> (Perancangan) .....                      | 47 |
|                | D. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material)..... | 53 |
|                | E. <i>Assembly</i> (Pembuatan) .....                      | 58 |

|  |    |
|--|----|
| F. <i>Testing</i> (Pengujian) .....            | 73 |
| G. <i>Distribution</i> (Pendistribusian) ..... | 89 |
| BAB V PENUTUP                                  |    |
| A. Kesimpulan .....                            | 91 |
| B. Saran.....                                  | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA                                 |    |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN                              |    |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Tabel Hasil Penelitian Sebelumnya ..... | 32 |
| Tabel 4.1 Perangkat Keras .....                   | 52 |
| Tabel 4.2 Perangkat Lunak .....                   | 52 |
| Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> .....            | 81 |
| Tabel 4.4 Metode Kuisisioner.....                 | 82 |
| Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon .....               | 83 |
| Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....              | 88 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia .....                    | 7  |
| Gambar 2.2 Grafik Pengguna <i>Mobile</i> .....               | 8  |
| Gambar 2.3 Tampilan <i>Sony Vegas Pro 10</i> .....           | 9  |
| Gambar 2.4 <i>Interface Adobe Photoshop CS3</i> .....        | 10 |
| Gambar 2.5 <i>Screen Unity</i> .....                         | 12 |
| Gambar 3.1 Kerangka Berfikir .....                           | 34 |
| Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Sistem .....                   | 38 |
| Gambar 4.1 Struktur Hirarki Fitur Model AR Caping Park ..... | 48 |
| Gambar 4.2 Tampak Samping Kanan 3D Modeling .....            | 50 |
| Gambar 4.3 Tampak Samping Belakang 3D Modeling .....         | 50 |
| Gambar 4.4 Tampak Depan 3D Modeling .....                    | 51 |
| Gambar 4.5 Ilustrasi 3D Modeling .....                       | 51 |
| Gambar 4.6 <i>Image Logo</i> .....                           | 53 |
| Gambar 4.7 <i>Image Marker Rute 01</i> .....                 | 54 |
| Gambar 4.8 <i>Image Marker Rute 02</i> .....                 | 54 |
| Gambar 4.9 <i>Image Marker Rute 03</i> .....                 | 55 |
| Gambar 4.10 <i>Image Marker Rute 04</i> .....                | 55 |
| Gambar 4.11 <i>Image Marker Rute 05</i> .....                | 56 |
| Gambar 4.12 <i>Image Marker Rute 06</i> .....                | 56 |
| Gambar 4.13 <i>Image Marker Rute 07</i> .....                | 57 |
| Gambar 4.14 <i>Image Marker Rute 08</i> .....                | 57 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.15 logo dengan 3DS Max .....                                | 58 |
| Gambar 4.16 Taman Bermain dengan 3DS Max .....                       | 59 |
| Gambar 4.17 Pintu Keluar dengan 3DS Max .....                        | 59 |
| Gambar 4.18 Pintu Masuk dengan 3DS Max .....                         | 59 |
| Gambar 4.19 Tempat Makan dengan 3DS Max .....                        | 60 |
| Gambar 4.20 Taman Bunga dengan 3DS Max .....                         | 60 |
| Gambar 4.21 Burung dengan 3DS Max .....                              | 60 |
| Gambar 4.22 Domba dengan 3DS Max .....                               | 61 |
| Gambar 4.23 Kelinci dengan 3DS Max .....                             | 61 |
| Gambar 4.24 <i>Seting</i> export file .....                          | 62 |
| Gambar 4.25 Penyimpanan File yang <i>export</i> .....                | 63 |
| Gambar 4.26 <i>Editing</i> Pada 3DS Max .....                        | 63 |
| Gambar 4.27 <i>Interface</i> Unity .....                             | 64 |
| Gambar 4.28 <i>Scene In Build Window</i> .....                       | 64 |
| Gambar 4.29 <i>Tab Inspector</i> .....                               | 65 |
| Gambar 4.30 <i>Vuforia Package</i> .....                             | 65 |
| Gambar 4.31 <i>Tab Import Package</i> .....                          | 66 |
| Gambar 4.32 <i>Tab Hierarchy</i> .....                               | 66 |
| Gambar 4.33 <i>Tab Image Target Inspector</i> .....                  | 67 |
| Gambar 4.34 <i>Main Page</i> Fitur Model AR Wisata Caping Park ..... | 68 |
| Gambar 4.35 Tombol Fitur Model AR Wisata Caping Park .....           | 68 |
| Gambar 4.36 <i>Import Package Rute Script</i> .....                  | 68 |
| Gambar 4.37 <i>Scene</i> Projek Main Menu Fitur Model AR .....       | 69 |



|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.38 <i>Preview Scene</i> main menu Halaman "Tentang Kami" ..... | 69 |
| Gambar 4.39 <i>Scene</i> Projek Panduan Penggunaan.....                 | 69 |
| Gambar 4.40 <i>Scene Rute AR</i> .....                                  | 70 |
| Gambar 4.41 <i>Scene Maps</i> .....                                     | 71 |
| Gambar 4.42 <i>Scene Pengembang</i> .....                               | 71 |
| Gambar 4.43 Tab Script pada mono dev.....                               | 72 |
| Gambar 4.44 <i>Preview Scene</i> Main Menu .....                        | 74 |
| Gambar 4.45 <i>Perview</i> halaman Tentang Kami .....                   | 74 |
| Gambar 4.46 <i>Preview</i> Halaman Rute AR .....                        | 75 |
| Gambar 4.47 <i>Preview</i> Halaman Maps .....                           | 75 |
| Gambar 4.48 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 01 .....                     | 76 |
| Gambar 4.49 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 02 .....                     | 76 |
| Gambar 4.50 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 03 .....                     | 77 |
| Gambar 4.51 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 04 .....                     | 77 |
| Gambar 4.52 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 05 .....                     | 78 |
| Gambar 4.53 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 06 .....                     | 78 |
| Gambar 4.54 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 07 .....                     | 79 |
| Gambar 4.55 <i>Preview</i> Halaman AR Rute 08 .....                     | 79 |
| Gambar 4.56 <i>Preview</i> Halaman Pengembang.....                      | 80 |
| Gambar 4.57 Proses Pendistribusian di <i>Google Drive</i> .....         | 89 |
| Gambar 4.58 Proses Pendistribusian Demo di <i>Youtube</i> .....         | 89 |

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

Lampiran 2. Hasil Observasi

Lampiran 3. Bimbingan Skripsi

Lampiran 4. Surat Penelitian

Lampiran 5. Kuisisioner

