

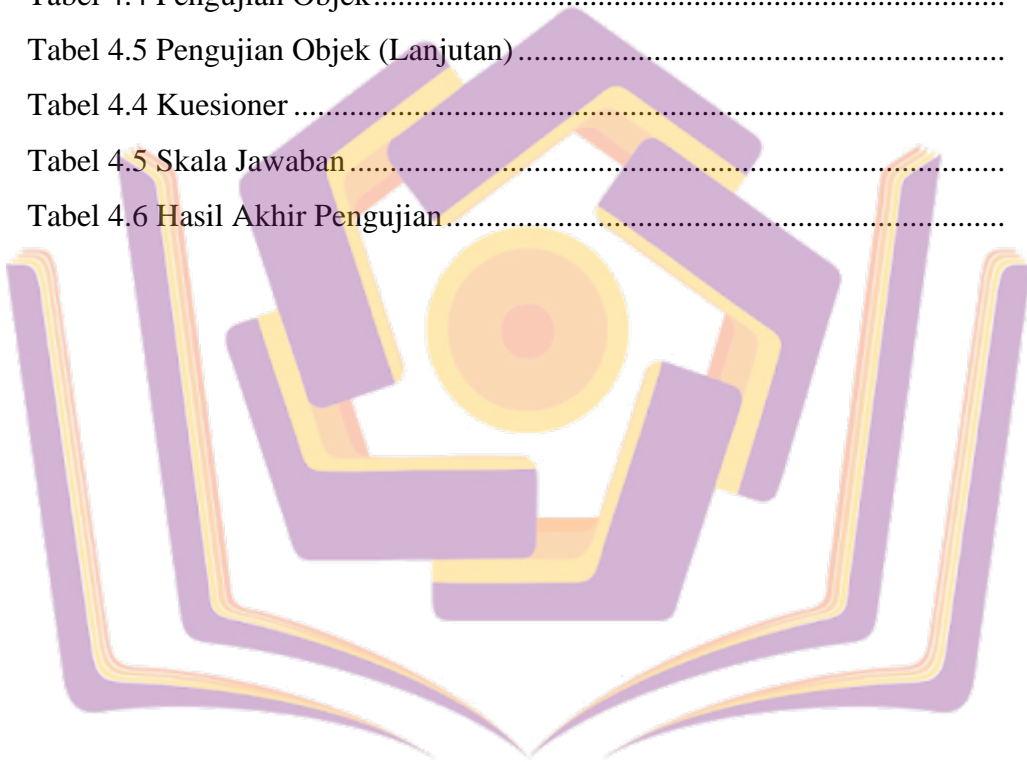
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Kompresi	8
2. <i>3D Modeling</i>	10
3. <i>Android</i>	11
4. <i>Augmented Reality</i>	16
5. Mesin Kendaraan Roda Dua (4 Tak).....	20
6. <i>Unity3D</i>	23
7. <i>Vuforia SDK</i>	25

	B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	30
	B. Metode Pengumpulan Data	30
	1. Metode Wawancara	30
	2. Metode Observasi Langsung	30
	3. Dokumentasi	31
	4. Kepustakaan.....	31
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	31
	D. Konsep Penelitian.....	33
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	37
	B. Analisis Hasil	38
	1. Tahap Konsep (<i>Concept</i>)	39
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	40
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collection</i>)	46
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	49
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	57
	6. <i>Distribution</i>	74
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	75
	B. Saran.....	76
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	27
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	28
Tabel 4.1 Pengumpulan Material	46
Tabel 4.2 Pengumpulan Material (Lanjutan)	47
Tabel 4.3 Pengujian Tombol	57
Tabel 4.4 Pengujian Objek	58
Tabel 4.5 Pengujian Objek (Lanjutan)	59
Tabel 4.4 Kuesioner	60
Tabel 4.5 Skala Jawaban	61
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tipologi pemodelan 3D.....	11
Gambar 2.2 Situs Unity 3D.....	24
Gambar 2.3 Gambar <i>Marker</i> Berpola	26
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	32
Gambar 4.1 Tampak Samping Kanan	39
Gambar 4.2 Tampak Belakang Model 01	40
Gambar 4.3 Tampak Depan 3D Modeling Model 01	40
Gambar 4.4 Ilustrasi 3D Modeling cloth Model 01	41
Gambar 4.5 Model 02 Tampak Samping Kanan.....	41
Gambar 4.6 Tampak Belakang Model 02	42
Gambar 4.7 Tampak Depan 3D Modeling Model 02	42
Gambar 4.8 Ilustrasi 3D Modeling Model 02	43
Gambar 4.9 Model 03 Tampak Samping Kanan.....	43
Gambar 4.10 Tampak Belakang Model 03	44
Gambar 4.11 Tampak Depan 3D Modeling Model 03	44
Gambar 4.12 Ilustrasi 3D Modeling Model 03	45
Gambar 4.13 Tampilan Awal Unity3D	48
Gambar 4.14 Mengganti Platform Android	49
Gambar 4.15 Setting Output Augmented Reality	49
Gambar 4.16 Memasukan Vuforia SDK.....	50
Gambar 4.17 Memasukan Paket Target Data	50
Gambar 4.18 Mengatur ARCamera	51
Gambar 4.19 Memasukan 3D Model.....	52
Gambar 4.20 Mengatur Splash Screen.....	52
Gambar 4.21 Mengatur Tampilan Menu Utama	53
Gambar 4.22 Membuat Halaman Bantuan.....	53
Gambar 4.23 Halaman Tentang Aplikasi.....	54
Gambar 4.24 Scene Pilihan Materi	54

Gambar 4.25 Membuat Tombol Kembali 55
Gambar 4.26 Membuat Tombol Kembali 55



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Koding Program
- Lampiran 4. Daftar Presensi Siswa
- Lampiran 5. Dokumentasi
- Lampiran 6. Kuesioner
- Lampiran 7. Jawaban Responden
- Lampiran 8. Hasil Kuisisioner

