

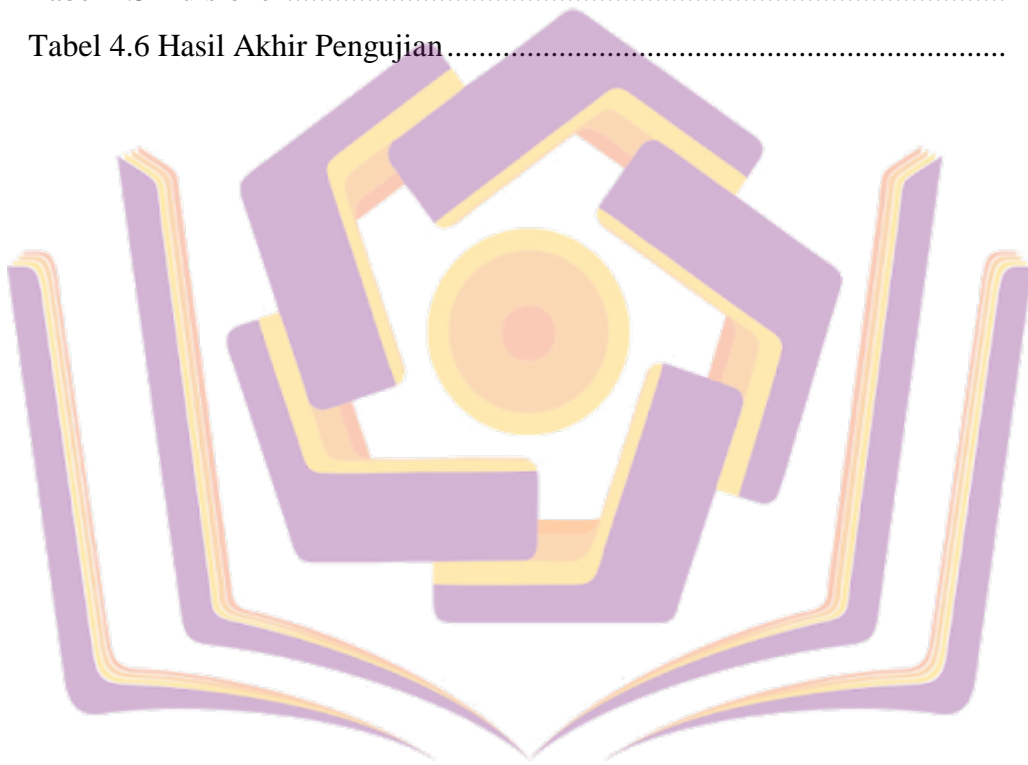
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
RINGKASAN	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Buku Cerita Bergambar	7
2. <i>Augmented Reality (AR)</i>	9
3. <i>Unity 3D</i>	14
4. <i>Sistem Informasi Android</i>	15
5. <i>3D Studio Max</i>	17
6. <i>Corel Draw</i>	18

	7. <i>Visual Studio</i>	18
	8. <i>Vuforia SDK</i>	18
	B. Penelitian Sebelumnya	21
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
	B. Metode Pengumpulan Data	29
	C. Alat dan Bahan Penelitian	30
	D. Konsep Penelitian	32
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Sistem	38
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	38
	2. <i>Design</i> (Perancangan)	38
	3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	42
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	43
	5. <i>Testing</i> (Penguujian)	63
	6. <i>Distribution</i> (Distribusi)	75
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	76
	B. Saran	76
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	25
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	39
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	42
Tabel 4.3 Rencana pengujian	63
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	66
Tabel 4.5 Kuisisioner.....	69
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kuartal 2009 sampai 2018.....	3
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	32
Gambar 3.2 Tahap pengembangan Multimedia	35
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi	41
Gambar 4.2 Desain halaman awal aplikasi	44
Gambar 4.3 Desain halaman <i>loading</i>	45
Gambar 4.4 Desain halaman menu	45
Gambar 4.5 Desain <i>button</i>	46
Gambar 4.6 Hasil <i>Modelling</i> Karakter	47
Gambar 4.7 Hasil <i>texture</i> karakter	48
Gambar 4.8 Proses Pemberian <i>Lighting</i>	48
Gambar 4.9 Proses Pemberian <i>Rigging</i>	49
Gambar 4.10 Proses <i>Animation</i>	50
Gambar 4.11 Proses <i>Rendering</i>	51
Gambar 4.12 Database <i>Marker Vuforia</i>	51
Gambar 4.13 Tampilan Awal <i>Unity</i>	52
Gambar 4.14 <i>Import database marker</i>	53
Gambar 4.15 Tampilan <i>scene</i> menu awal	54
Gambar 4.16 Tampilan <i>scene</i> panduan	55
Gambar 4.17 Tampilan pada <i>scene loading</i>	56
Gambar 4.18 Tampilan pada <i>scene</i> menu utama	57
Gambar 4.19 Tampilan pada <i>scene</i> menu <i>about</i>	58
Gambar 4.20 Tampilan pada <i>scene ARcamera</i>	58
Gambar 4.21 Tampilan menu <i>build setting</i>	60
Gambar 4.23 Tampilan <i>setting icon</i>	60
Gambar 4.24 Tampilan <i>other setting</i>	61
Gambar 4.25 Menu <i>notifikasi</i>	62
Gambar 4.26 <i>Loading</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Pernyataan Kerjasama
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. *Coding*
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner

