

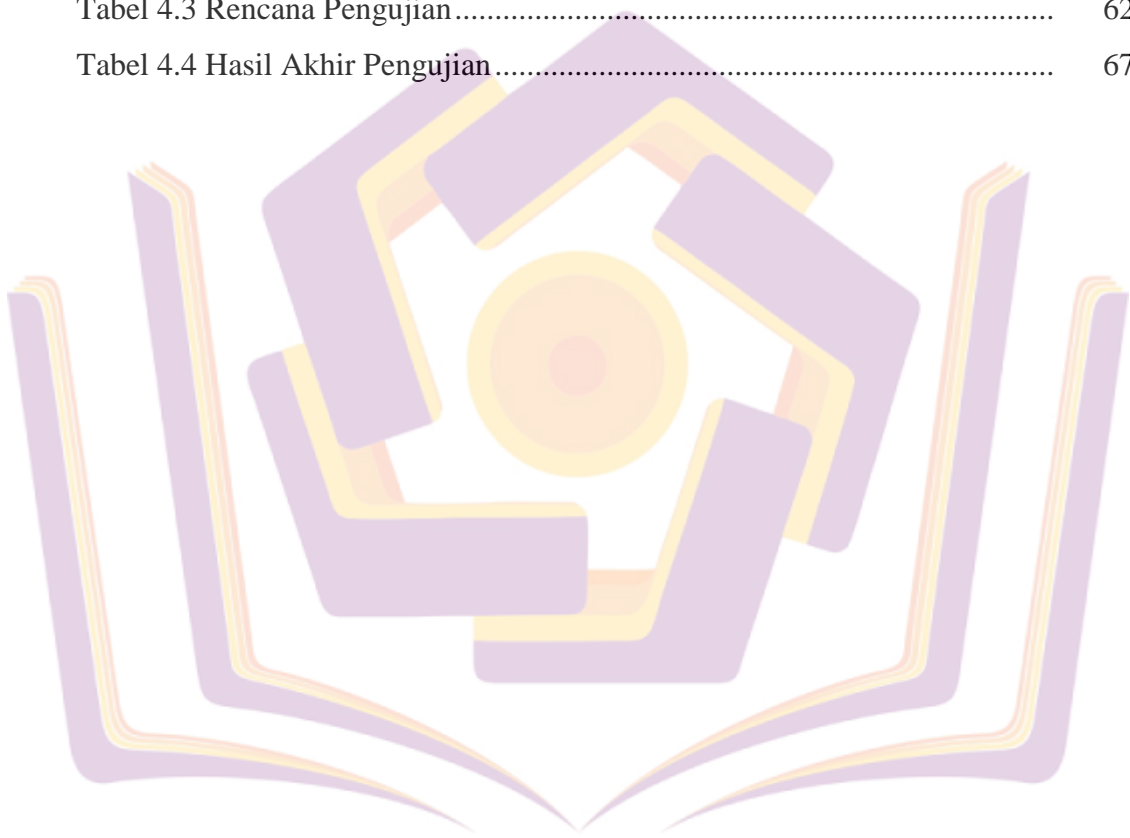
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN 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
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. <i>Augmented Reality (AR)</i>	8
2. <i>Unity 3D</i>	11
3. Visual Studio.....	14
4. Aplikasi	14
5. Multimedia	15
6. Promosi.....	19
7. <i>Android</i>	20

	8. <i>Live Shoot</i>	21
	9. <i>Adobe Premiere Pro</i>	22
	10. <i>CorelDRAW</i>	22
	11. <i>Quick Response Code</i>	23
	12. <i>Testing</i>	24
	B. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
	B. Metode Pengumpulan Data	31
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	33
	D. Konsep Penelitian	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	40
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	40
	2. Perancangan (<i>Design</i>)	41
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collection</i>)	46
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	48
	5. Pengujian (<i>Testing</i>)	60
	6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	67
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	68
	B. Saran	69
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.2 Pengumpulan Material	46
Tabel 4.3 Rencana Pengujian.....	62
Tabel 4.4 Hasil Akhir Pengujian.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Penjualan Arpuz Home Store (2018-2019)	4
Gambar 2.1 <i>Workspace Unity</i>	11
Gambar 2.2 Elemen-elemen Multimedia	17
Gambar 2.3 Contoh <i>QR-Code</i>	24
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	35
Gambar 2.6 <i>Markerless Augmented Reality</i>	21
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	35
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan <i>MDLC</i>	37
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi	45
Gambar 4.2 Proses <i>Editing</i>	49
Gambar 4.3 Proses penambahan transisi.....	49
Gambar 4.4 Proses penambahan <i>Backsound</i>	50
Gambar 4.5 Proses <i>Rendering</i>	50
Gambar 4.6 Tampilan Awal <i>Unity</i>	51
Gambar 4.7 Mengubah <i>Platform</i> ke android.....	51
Gambar 4.8 <i>Import Database Marker</i>	52
Gambar 4.9 <i>Import Video Playback</i>	53
Gambar 4.10 <i>Interface ARCamera</i>	53
Gambar 4.11 <i>Scene Splash Screen</i>	55
Gambar 4.12 <i>Scene Loading</i>	55
Gambar 4.13 Scene menu masuk	56
Gambar 4.14 <i>Scene</i> menu utama.....	57
Gambar 4.15 <i>Scene Profile</i>	57
Gambar 4.16 <i>Scene</i> menu <i>Scan</i>	58
Gambar 4.17 <i>Scene</i> tutorial.....	58
Gambar 4.18 <i>Button Quit</i>	59
Gambar 4.19 <i>Database Marker Vuforia</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Kode Program

