

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Tugas Akhir.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 <i>Augmented Reality</i> .....	9
2.2.2 Unity .....	11
2.2.3 Microsoft Visual Studio dan Bahasa C#.....	13

2.2.4	Blender.....	14
2.2.5	Vuforia.....	14
2.2.6	<i>Marker Based Tracking</i> .....	15
2.2.7	Android .....	16
BAB III. METODE TUGAS AKHIR.....		19
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir.....	19
3.1.1	Alat Tugas akhir.....	19
3.1.2	Bahan Tugas Akhir .....	20
3.2	Alur Tugas Akhir .....	22
3.3	Identifikasi Masalah.....	23
3.4	Analisis Kebutuhan.....	24
3.5	Perancangan Aplikasi .....	25
3.5.1	Perancangan Brosur .....	26
3.5.2	Perancangan <i>Wireframe</i> Aplikasi .....	26
3.6	Pembuatan Aset dan Aplikasi.....	33
3.6.1	Pembuatan Aset Aplikasi.....	33
3.6.2	Pembuatan Aplikasi .....	40
3.7	Pengujian dan Evaluasi .....	40
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1	Aset Aplikasi.....	42
4.2	Pengujian Aplikasi.....	44
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i> .....	44
4.2.2	Pengujian <i>User Experience Questionnaire</i> .....	45
4.2.3	Respon Tambahan dari Pengguna.....	48
4.3	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....	50

4.4 Perbandingan Aplikasi DTETI AR dengan Media Promosi Sebelumnya.....	51
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan .....	53
5.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN A .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN B .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN C .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN D .....</b>	<b>95</b>