

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.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	8
2.2.2 Unity	10
2.2.3 Microsoft Visual Studio dan Bahasa C#.....	12

2.2.4	Blender.....	13
2.2.5	Vuforia.....	13
2.2.6	<i>Marker Based Tracking</i>	14
2.2.7	Android	15
BAB III. METODE TUGAS AKHIR		18
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir.....	18
3.1.1	Alat Tugas akhir.....	18
3.1.2	Bahan Tugas Akhir	19
3.2	Alur Tugas Akhir	21
3.3	Identifikasi Masalah.....	22
3.4	Analisis Kebutuhan.....	23
3.5	Perancangan Aplikasi	24
3.5.1	Perancangan Brosur	25
3.5.2	Perancangan <i>Wireframe</i> Aplikasi	25
3.6	Pembuatan Aset dan Aplikasi	32
3.6.1	Pembuatan Aset Aplikasi.....	32
3.6.2	Pembuatan Aplikasi	33
3.7	Pengujian dan Evaluasi	41
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Fitur Aplikasi	43
4.1.1	Halaman Awal	43
4.1.2	Menu AR.....	44
4.2	Pengujian Aplikasi.....	46
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	46
4.2.2	Pengujian <i>User Experience Questionnaire</i>	47

4.2.3 Respon Tambahan dari Pengguna.....	51
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	53
4.4 Perbandingan Aplikasi DTETI AR dengan Media Promosi Sebelumnya.....	53
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN A	59
LAMPIRAN B	62
LAMPIRAN C	65
LAMPIRAN D	97