

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PENYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR MODUL	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Pengembangan Sistem	3
1.7. Sistematika Penulisan Skripsi	4
 BAB II DASAR TEORI.....	 4
2.1. Aplikasi.....	4
2.2. Multimedia.....	4
2.2.1. Sejarah Multimedia.....	5
2.2.2. Elemen-elemen Multimedia.....	5
2.2.2.1. Teks.....	5
2.2.2.2. Gambar(Image).....	5
2.2.2.3. Animasi.....	6
2.2.2.4. Suara(Audio).....	6
2.2.2.5. Video.....	6
2.2.2.6. Link Interaktif	6
2.3. Augmented Reality	7
2.3.1. Cara Kerja Augmented Reality	8
2.3.2. Pemanfaatan Augmented Reality	9
2.3.3. Tujuan Augmented Reality	10
2.3.4. Teknik Display Augmented Reality	10
2.4. Metodologi Pengembangan Sistem.....	11
2.5. Struktur Navigasi	12
2.6. Flowchart View	15
2.7. Diagram Alir (<i>Flowchart</i>).....	16
2.8. StoryBoard	17
2.9. Vuforia Qualcomm	17
2.9.1. Arsitektur Sistem	18
2.9.2. Marker.....	19

2.9.3.Koordinat Sistem	20
2.9.4.Target Management System	20
2.9.5.Virtual Button	20
2.10.Android	21
2.11.Unity3D.....	22
2.12.Google SketchUp.....	23
2.13.Rumah	24
2.14.Denah Rumah	25
2.15.Kredit Kepemilikan Rumah	25
2.16. Promosi	25
2.17.Brosur.....	25
2.18.Studi Pustaka.....	26
 BAB III KONSEP DAN PERANCANGAN	 27
3.1. Konsep	27
3.2. Perancangan Sistem	27
3.2.1.Perancangan Brosur	28
3.2.2.Pembuatan Markerless	28
3.2.3.Load Library Vuforia pada Unity	30
3.3. Stuktur Navigasi.....	32
3.4. Flowchart View.....	34
3.5. Diagram Alir(Flowchart)	34
3.5.1.Flowchart sistem Aplikasi.....	35
3.5.2.Flowchart Pembuatan Objek	36
3.5.3.Flowchart Pembuatan Marker.....	36
3.5.4.Flowchart Pembuatan Aplikasi	38
3.5.5.Flowchart Penggunaan Aplikasi Di Android.....	39
3.5.6.Flowchart Menu Button AR	40
3.6. Story Board	41
3.7. Material Collecting	50
 BAB IV IMPLEMENTASI.....	 53
4.1. Perangkat yang digunakan	53
4.2. Pembahasan Aplikasi Program	54
4.2.1.Tampilah Halaman Splash Screen	54
4.2.2.Tampilan Halaman Menu	54
4.2.3.Tampilan Halaman Type Rumah 36/72	56
4.2.4.Tampilan Halaman Spesifikai Type Rumah 36/72	61
4.2.5.Tampilan Halaman Type Rumah 36/72 Tampak Dalam	63
4.2.6.Tampilan Halaman Spesifikasi Type Rumah 36/72 Tampak Dalam.....	68
4.2.7.Tampilan Halaman Type Rumah 45/112	69
4.2.8.Tampilan Halaman Spesifikasi Type Rumah 45/112	74
4.2.9.Tampilan Halaman Type Rumah 45/112 Tampak Dalam	76
4.2.10.Tampilan Halaman Spesifikasi Type Rumah 45/112 Tampak Dalam.....	81
4.2.11.Tampila Halaman Denah Lokasi	83
4.2.12.Tampilan Halaman Menu Bantuan	84
4.3.Pengujian Sistem.....	85
4.3.1.Pengujian Marker.....	85
4.3.2.Hasil Pengujian Marker	85
4.3.3.Pengujian Smartphone Android.....	90

BAB V	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92