

## DAFTAR ISI

	Hal.
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>I-1</b>
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-3
1.3 Batasan Masalah .....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-3
1.5 Manfaat Penelitian .....	I-4
1.6 Metodologi Penelitian.....	I-4
1.7 Sistematika Penulisan .....	I-5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>II-1</b>
2.1 Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) .....	II-1
2.2 Multimedia .....	II-3
2.3 Media Sosialisasi .....	II-4
2.4 <i>Augmented Reality</i> .....	II-5
2.5 Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i> .....	II-5
2.6 <i>Marker</i> .....	II-7
2.7 <i>Vuforia</i> .....	II-10
2.8 Kajian Penelitian.....	II-11
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>III-1</b>
3.1 Metode Penelitian .....	III-1
3.1.1 Awarness (Kesadaran) .....	III-2
3.1.2 Sugestion (Saran).....	III-2
3.1.3 Development (Pengembangan) .....	III-4
3.1.4 Evaluasi.....	III-4
3.1.5 Kesimpulan .....	III-5

3.2	Model Pengembangan Produk Multimedia.....	III-5
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>VI-1</b>
4.1	Pengembangan Aplikasi.....	VI-1
4.2.1	Konsep ( <i>Concept</i> ).....	VI-1
4.2.2	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	VI-3
4.2.3	Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	VI-8
4.2.4	Pembuatan Objek dan Bahan ( <i>Assembly</i> ).....	VI-9
4.2.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	VI-33
4.2.6	Pengujian <i>Alpha</i> .....	VI-33
4.2.7	Pengujian <i>Beta</i> .....	VI-36
4.2.8	Distribusi ( <i>Distributing</i> ).....	VI-43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>V-1</b>
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran .....	V-1
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>1</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>2</b>

## DAFTAR TABEL

	Hal.
<b>Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>II-11</b>
<b>Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Aplikasi.....</b>	<b>VI-2</b>
<b>Tabel 4.2 <i>Story Board</i> Aplikasi .....</b>	<b>VI-6</b>
<b>Table 4.3 <i>Material Collecting</i> Aplikasi.....</b>	<b>VI-8</b>
<b>Tabel 4.4 Kebutuhan <i>Hardware</i>.....</b>	<b>VI-10</b>
<b>Tabel 4.5 Kebutuhan <i>Software</i> .....</b>	<b>VI-10</b>
<b>Tabel 4.6 Interaksi Antar Pengguna .....</b>	<b>VI-27</b>
<b>Tabel 4.7 Pengujian <i>Scene Scan</i> .....</b>	<b>VI-34</b>
<b>Tabel 4.8 Pengujian <i>scene</i> deteksi <i>marker</i> PHBS.....</b>	<b>VI-34</b>
<b>Tabel 4.9 Perancangan kuisisioner .....</b>	<b>VI-36</b>
<b>Tabel 4.10 Skoring Skala Guttman .....</b>	<b>VI-39</b>
<b>Tabel 4.11 Data Hasil Dari Kuisisioner .....</b>	<b>VI-39</b>
<b>Tabel 4.12 Presesntase Kuisisioner .....</b>	<b>VI-42</b>
<b>Tabel 4.13 Kriteria Presentase Kelayakan.....</b>	<b>VI-43</b>
<b>Tabel 4.14 Spesifikasi Perangkat yang Digunakan.....</b>	<b>VI-44</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 2.1 Prinsip kerja <i>augmented reality</i> .....	II-6
Gambar 3.1 Tahapan perancangan dan penciptaan aplikasi .....	III-1
Gambar 4.1 Tahap Model Luther-Sutopo .....	VI-1
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> menampilkan objek .....	VI-4
Gambar 4.3 Pembuatan <i>marker</i> cuci tangan .....	VI-11
Gambar 4.4 Pembuatan <i>marker</i> membersihkan jentik nyamuk.....	VI-12
Gambar 4.5 Pembuatan <i>marker</i> dilarang merokok.....	VI-12
Gambar 4.6 <i>Marker</i> cuci tangan.....	VI-13
Gambar 4.7 <i>Marker</i> membuang sampah pada tempatnya .....	VI-13
Gambar 4.8 <i>Marker</i> olahraga secara rutin .....	VI-14
Gambar 4.9 <i>Marker</i> menimbang berat badan .....	VI-14
Gambar 4.10 <i>Marker</i> toilet bersih .....	VI-15
Gambar 4.11 <i>Marker</i> jajanan sehat.....	VI-15
Gambar 4.12 <i>license manager vuvoria</i> .....	VI-16
Gambar 4.13 tampilan pembuatan nama <i>database</i> .....	VI-16
Gambar 4.14 tampilan pembuatan <i>add database</i> .....	VI-17
Gambar 4.15 tampilan pembuatan <i>add target</i> .....	VI-18
Gambar 4.16 tampilan <i>download database target</i> .....	VI-18
Gambar 4.17 tampilan untuk mendapatkan <i>lisence target</i> .....	VI-19
Gambar 4.18 tampilan <i>copy lisence</i> untuk di gunakan.....	VI-19
Gambar 4.19 tampilan pembuatan objek rokok .....	VI-20
Gambar 4.20 tampilan memasukan <i>texture</i> .....	VI-21
Gambar 4.21 hasil pembuatan objek 3D rokok.....	VI-21
Gambar 4.22 pembuatan objek 3D toilet .....	VI-22
Gambar 4.23 pembuatan objek 3D nyamuk.....	VI-22
Gambar 4.24 pembuatan file <i>.fbx</i> .....	VI-23
Gambar 4.25 <i>export file vuvoria ke unity</i> .....	VI-24
Gambar 4.26 <i>input target untuk marker ke unity</i> .....	VI-24

<b>Gambar 4.27</b> <i>input</i> objek yang akan di tampilkan .....	VI-25
<b>Gambar 4.28</b> tampilan pembuatan <i>background</i> .....	VI-25
<b>Gambar 4.29</b> tahap pembuatan <i>button</i> .....	VI-26
<b>Gambar 4.30</b> tampilan <i>button</i> .....	VI-28
<b>Gambar 4.31</b> tampilan deteksi <i>marker</i> cuci tangan .....	VI-29
<b>Gambar 4.32</b> tampilan deteksi <i>marker</i> buang sampah pada tempatnya .	VI-29
<b>Gambar 4.33</b> tampilan deteksi <i>marker</i> toilet bersih .....	VI-29
<b>Gambar 4.34</b> tampilan deteksi <i>marker</i> jajanan sehat.....	VI-30
<b>Gambar 4.35</b> tampilan deteksi <i>marker</i> memberantas jentik nyamuk.....	VI-30
<b>Gambar 4.36</b> tampilan deteksi <i>marker</i> menimbang berat badan.....	VI-30
<b>Gambar 4.37</b> tampilan deteksi <i>marker</i> dilarang merokok .....	VI-31
<b>Gambar 4.38</b> tampilan deteksi <i>marker</i> olahraga secara rutin.....	VI-31
<b>Gambar 4.39</b> tampilan menu panduan .....	VI-32
<b>Gambar 4.40</b> tampilan menu tentang .....	VI-32