

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR PERSAMAAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Batasan Penelitian	I-3
1.4 Tujuan Penelitian	I-3
1.5 Manfaat Penelitian	I-4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1 Landasan Teori.....	II-1
2.1.1 Media Promosi	II-1
2.1.2 Augmented Reality.....	II-2
2.1.3 Marker Based Augmented Reality	II-3
2.1.4 Vuforia Engine	II-3
2.1.5 Unity3d.....	II-3
2.1.6 Android	II-4
2.1.7 After Effect.....	II-4
2.1.8 Software Usability Scale (SUS).....	II-4
2.1.9 Populasi dan Sampel	II-7

2.2	Penelitian Terkait	II-8
2.3	Matriks Penelitian	II-12
2.4	Faith Industries.....	II-14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-1
3.1	Metodologi Penelitian	III-1
3.1.1	Analisis Masalah	III-2
3.1.2	Pengumpulan Data	III-2
3.1.3	Rancangan Pembuatan Aplikasi dengan MDLC.....	III-2
3.1.4	Evaluasi	III-5
3.1.5	Kesimpulan	III-5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	Analisis Masalah	IV-1
4.2	Analisis Kebutuhan	IV-2
4.3	Metode Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	IV-3
4.3.1	Identifikasi Tujuan (<i>Concept</i>)	IV-3
4.3.2	Desain (<i>Design</i>).....	IV-6
4.3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	IV-14
4.3.4	Pemasangan Element (<i>Assembly</i>).....	IV-15
4.3.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	IV-25
4.3.6	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	IV-39
4.4	Evaluasi	IV-39
BAB V KESIMPULAN		V-1
5.1	Kesimpulan	V-1
5.2	Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		