

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ANTI-PLAGIAT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
INTI SARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Multimedia	10
2.2.2 Model 3 Dimensi.....	13
2.2.3 Augmented Reality	16
2.2.4 MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	18
2.2.5 Pengenalan Android	21
2.2.6 3Ds Max	23
2.2.7 Unity	24
2.2.8 Vuforia SDK.....	25
2.2.9 Undang-Undang Perumahan	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	27

3.2 Analisis	30
3.2.1 Sistem yang Sedang Berjalan	30
3.2.2 Analisa Sistem dengan SWOT	31
3.2.3 Analisa Kebutuhan Sistem	34
3.2.4 Analisa Kelayakan Sistem	36
3.4 Perancangan model 3d.....	38
3.4.1 Rancangan Model <i>Exterior</i>	38
3.4.2 Rancangan Model <i>Interior</i>	39
3.5 Perancangan Desain <i>Interface</i>	40
3.5.1 Rancangan Struktur Menu	41
3.5.2 Perancangan Antarmuka Pemakai (<i>User Interface</i>).....	42
3.5.2.1 Rancangan Icon	42
3.5.2.2 Rancangan <i>Splashscreen</i>	43
3.6 Statistik Pengguna Android.....	44
3.7 Rencana Pengujian Sistem	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi	47
4.2 Petunjuk Instalasi Aplikasi	47
4.3 Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	48
4.3.1 Tampilan Cara Pembuatan Modeling 3D Rumah.....	48
4.3.1.1 <i>Exterior</i>	48
4.3.1.2 <i>Interior</i>	56
4.3.2 Aplikasi Android.....	65
4.3.3 Tampilan <i>Splashscreen</i>	67
4.3.4 Tampilan Menu Utama	67
4.3.5 Tampilan <i>Output</i>	68
4.3.6 <i>Marker</i> 3D Tipe Rumah.....	77
4.3.7 <i>Vuforia</i> pengenalan <i>marker</i>	77
4.4 Program <i>Unity</i>	82
4.5 Hasil Pengujian.....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87