

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	4
1.6 Pembagian Tugas	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Gerabah	7
2.2 Digital Marketing	8
2.3 Augmented Reality	9
2.4 Blender 3D	11
2.5 Unity	11
2.6 Pengujian Alpha	12
2.7 Pengujian Beta	12
BAB III	13
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	13
3.1 Sistem Arsitektur	12
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.1.2 Target Pengguna Aplikasi	14

3.1.3	Spesifikasi Target Perangkat	14
3.1.4	Diagram Alir Aplikasi	15
3.2	Kebutuhan Pengembangan Sistem	15
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	16
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	16
3.3	Perancangan Model Program	17
3.3.1	Use Case Diagram	17
3.3.2	Use Case Skenario	17
3.4	Perancangan Aplikasi	19
3.4.1	Perancangan Antarmuka Aplikasi	19
BAB IV		22
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		22
4.1	Implementasi Aplikasi	22
4.1.1	Implementasi Antarmuka Aplikasi	22
4.2	Pengujian Aplikasi	27
4.2.1	Pengujian Alpha	28
4.2.2	Pengujian Beta	43
4.3	Diskusi Hasil Pengujian	46
4.3.1	Blackbox Testing	46
4.3.2	Usability Testing	46
BAB V		48
KESIMPULAN DAN SARAN		48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN A		51