

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Konsep (<i>Concept</i>)	4
1.6.2 Perancangan (<i>Design</i>)	4
1.6.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	4
1.6.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	4
1.6.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	4
1.6.6 Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	5
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Solusi-solusi yang telah ada sebelumnya	6
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	6
2.2.1 UI / UX	6
2.2.2 Desain Antarmuka	7
2.2.3 Unsur Desain	7
2.2.4 MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	7
2.2.5 Augmented Reality	8
2.2.6 UNITY 3D	8
2.2.7 ZETCIL	8
2.2.8 Canva	8
2.2.9 Figma	8
	v

2.2.10	Mockup	8
2.2.11	Sampah atau Limbah	9
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1	Metodelogi Pengerjaan	10
3.2	Konsep (<i>Concept</i>)	10
3.3	Perancangan (<i>Design</i>)	11
3.4	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	19
3.5	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	19
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	31
4.1	Implementasi	31
4.1.1	Desain halaman utama dalam aplikasi Trash AR	31
4.1.2	Desain Menu Utama dalam aplikasi Trash AR	32
4.1.3	Desain Menu Belajar dalam aplikasi Trash AR	33
4.1.4	Desain Menu Organik dalam aplikasi Trash AR	33
4.1.5	Desain Menu Anorganik Trash AR	34
4.1.6	Desain Menu Dampak dalam aplikasi Trash AR	35
4.1.7	Desain Menu Pengolahan dalam aplikasi Trash AR	36
4.1.8	Desain Menu fitur Permainan kuis dalam aplikasi Trash AR	37
4.1.9	Desain Menu fitur Scan Stiker (<i>Augmented Reality</i>) dalam aplikasi Trash AR	39
4.1.10	Desain Menu Info dalam aplikasi Trash AR	40
4.1.11	Desain Menu Info dalam aplikasi Trash AR	40
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>)	41
4.3	Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	44
BAB 5	KESIMPULAN	45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46