

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.5.1 Augmented Reality	2
1.5.2 Marina Tour Raja Ampat	2
1.5.3 Media Promosi	3
1.5.4 Wisata	3
1.5.5 Andorid	3
1.6 Metode Pengerjaan.....	3
1.6.1 Concept	4
1.6.2 Design	4
1.6.3 Material Collecting	4
1.6.4 Assembly.....	5
1.6.5 Testing.....	5
1.6.6 Distribution	5
1.7 Jadwal Pengerjaan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Solusi yang Telah Ada Sebelumnya	6
2.1.1 Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Produk Furniture (Rifqi Diansyah).....	6
2.1.2 Pembangunan Aplikasi Augmented Realty Untuk Perumahan PT. Graha Sultan Raya Situngondo Sebagai Media Promosi Digital.	6
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	6
2.2.1 Augmented Reality	7
2.2.2 Android	7

2.2.3 Unity	7
2.2.4 Adobe Photoshop	7
2.2.5 Whimsical	7
2.2.6 Media Promosi	8
2.2.7 Pariwisata	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	9
3.1 Gambaran Sistem Saat ini	9
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)	9
3.3 Perancangan	10
3.3.1 Concept (Konsep)	10
3.3.2 Design (Perancangan)	10
3.3.3 Material Collecting (Pengumpulan Material)	12
3.3.4 Assembly (Pembuatan)	14
3.3.5 Testing (Pengujian)	15
3.3.6 Distribution (Distribusi)	15
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	15
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	15
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	16
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	17
4.1 Implementasi	17
4.2 Pengujian	17
BAB 5 KESIMPULAN.....	27
5.1 Kesimpulan	27
5.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28