

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Metodologi Pengerjaan	3
1.5.1 <i>Concept</i>	3
1.5.2 <i>Design</i>	4
1.5.3 <i>Material Collecting</i>	4
1.5.4 <i>Assembly</i>	4
1.5.5 <i>Testting</i>	4
1.5.6 <i>Distribution</i>	5
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	5
Bab 2 Tinjauan Pustaka	7
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	7

2.2	Teori penunjang.....	8
2.2.1	Wawancara.....	8
2.2.2	<i>Storytelling</i>	9
2.2.3	Struktur Tiga Babak.....	9
2.2.4	<i>UI</i> Desain.....	10
2.2.5	<i>UX</i> Desain.....	10
2.2.6	Astah.....	10
2.2.7	MarvelApp.....	11
2.2.8	<i>Augmented Reality</i>	11
2.2.9	Unity 3D.....	11
Bab 3	Rencana Pengerjaan PA.....	13
3.1	Metodologi Pengerjaan.....	13
3.1.1	<i>Concept</i>	13
3.1.2	<i>Desain</i>	14
3.1.3	<i>Material Collecting</i>	35
3.1.4	<i>Assembly</i>	40
3.1.5	<i>Testing</i>	45
3.1.6	Distribution.....	45
3.2	Rencana Jadwal Pengerjaan.....	46
BAB 4	Implementasi dan Pengujian.....	47
4.1	Implementasi.....	47
4.1.1	<i>Splash screen</i>	47
4.1.2	Main Menu.....	48
4.1.3	Sub Menu <i>Augmented</i>	48

4.1.4 Menu Skema dan Kebutuhan Anggaran	49
4.1.5 Menu Informasi	50
4.1.6 Dokumentasi Kegiatan	51
4.1.7 Susunan Panitia DKM.....	52
4.2 Pengujian.....	53
4.2.1 <i>Usability Testing</i>	53
BAB 5 Kesimpulan dan Saran	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	58
Daftar Pustaka.....	59
Lampiran	60