

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II</b>	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>7</b>
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
<b>BAB III</b>	<b>13</b>
<b>ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN</b>	<b>13</b>
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
<b>BAB IV</b>		<b>22</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>		<b>22</b>
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
<b>BAB V</b>		<b>48</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>		<b>48</b>
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>49</b>
<b>LAMPIRAN A</b>		<b>51</b>