

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
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 Metode Pelaksanaan.....	3
1.5.1 Requirment Gathering.....	3
1.5.2 Analysis.....	3
1.5.3 Design.....	3
1.5.4 Implementation.....	4
1.5.5 Testing.....	4
1.5.6 Deveploment.....	4
1.6 Jadwal Pengerjaan.....	4
Bab 2 Tinjauan Pustaka.....	5
2.1 Prinsip Desain.....	5
2.2 UI/UX.....	6
2.3 Unity 3D.....	6
2.4 Figma.....	7
2.5 Mockup.....	7
2.6 Audio.....	7
2.7 Makanan Indonesia.....	7
2.7.1 Sejarah Makanan.....	7

2.7.2 Teori Makanan.....	8
2.7.3 Definisi Makanan.....	8
2.7.3.1 Ayam Taliwang.....	8
2.7.3.2 Bakpia.....	9
2.7.3.3 Bakso Malang.....	9
2.7.3.4 Bika Ambon.....	9
2.7.3.5 Dodol Garut.....	10
2.7.3.6 Gudeg Jogja.....	10
2.7.3.7 Kue Lapis.....	11
2.7.3.8 Pempek.....	11
2.7.3.9 Onde-onde.....	12
2.7.3.10 Rendang.....	12
2.7.3.11 Sate Lilit.....	13
2.7.3.12 sate Padang.....	13
2.7.3.13 Surabi.....	14
2.7.3.14 Soto Betawi.....	14
2.7.3.15 Uli Bakar.....	15
2.7.3.16 Lemper Bakar.....	15
Bab 3 Analisis dan Perancangan.....	16
3.1 Gambaran saat ini.....	16
3.2 Kebutuhan Fungsional.....	16
3.3 Kebutuhan Non-fungsional.....	17
3.4 Perancangan.....	17
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....	21
4.1 Implementasi.....	21
4.1.1 Desain Halaman Utama dalam aplikasi Infood AR.....	22
4.1.2 Desain Menu utama dalam aplikasi infood AR.....	22
4.1.3 Desain Menu About.....	23
4.1.4 Desain Menu Resep.....	23
4.1.5 Desain Menu Kategori.....	24
4.1.6 Desain Menu Fitur Scan.....	24

4.2 Pengujian.....	26
4.2.1 Pengujian Black Box.....	26
4.2.2 Hasil Kuesioner dari Pihak Mitra.....	35
Bab 5 Kesimpulan dan saran.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	52