

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Perumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Permasalahan.....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan.....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Metode Penyelesaian Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 Pembagian Tugas .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Aplikasi Multimedia Interaktif.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Perumahan / Properti .....</b>	<b>5</b>
<b>2.3 Augmented Reality.....</b>	<b>6</b>
<b>2.4 Android .....</b>	<b>7</b>
<b>2.5 Unity .....</b>	<b>7</b>
<b>2.6 Objek 3D.....</b>	<b>7</b>
<b>2.7 Aplikasi Serupa .....</b>	<b>8</b>

<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>9</b>
<b>3.1 Sistem Arsitektur .....</b>	<b>9</b>
<b>3.1.1 Gambaran Umum Sistem.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1.2 Target Pengguna Aplikasi .....</b>	<b>10</b>
<b>3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat .....</b>	<b>10</b>
<b>3.1.4 Diagram Alir Aplikasi .....</b>	<b>11</b>
<b>3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem.....</b>	<b>12</b>
<b>3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (software).....</b>	<b>12</b>
<b>3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras (hardware).....</b>	<b>12</b>
<b>3.3 Perancangan Model Program .....</b>	<b>13</b>
<b>3.3.1 Use Case Diagram .....</b>	<b>13</b>
<b>3.3.2 Use Case Skenario .....</b>	<b>13</b>
<b>3.3.3 Activity Diagram .....</b>	<b>27</b>
<b>3.3.4 Sequence Diagram .....</b>	<b>28</b>
<b>3.3.4.1 Halaman Mulai.....</b>	<b>28</b>
<b>3.3.4.2 Halaman Memindai marker .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3.4.3 Menampilkan objek 3D .....</b>	<b>30</b>
<b>3.3.4.4 Rotasi objek 3D .....</b>	<b>31</b>
<b>3.3.4.5 Penyesuaian ukuran objek 3D .....</b>	<b>32</b>
<b>3.3.4.6 Informasi Rumah .....</b>	<b>33</b>
<b>3.3.4.7 360 virtual type A/B .....</b>	<b>34</b>
<b>3.3.4.8 Metode <i>virtual</i> dengan mode <i>gyroscope</i>.....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.4.9 Metode <i>virtual</i> dengan mode <i>touch</i>.....</b>	<b>36</b>
<b>3.3.4.10 Metode virtual dengan filter instagram .....</b>	<b>37</b>

3.3.4.11	Informasi pengembang .....	38
3.3.4.12	<i>Download</i> marker .....	38
3.3.4.13	<i>Go to web</i> .....	39
3.4	Perancangan Aplikasi .....	39
3.4.1	Perancangan Antar Muka.....	39
3.5	Identifikasi Objek.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....</b>		<b>42</b>
4.1	Implementasi Aplikasi .....	42
4.1.1.	Implementasi Antarmuka Aplikasi.....	43
4.1.2.	Implementasi Marker .....	44
4.1.3.	Implementasi <i>360 Virtual</i> .....	45
4.2	Pengujian Alpha .....	45
4.2.1	Skenario Pengujian Alpha .....	46
4.2.2	Hasil Pengujian Alpha.....	50
4.3.	Pengujian Beta .....	65
4.3.1	Rancangan Pengujian Beta .....	65
4.3.2	Hasil Pengujian Beta.....	66
4.4.	Diskusi Hasil Pengujian.....	72
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>73</b>
5.1.	Kesimpulan .....	73
5.2.	Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>69</b>