

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO.....	viii
RIWAYAT HIDUP .....	ix
ABSTRAK .....	x
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	18
1.1. Latar Belakang.....	18
1.2. Rumusan Masalah.....	19
1.3. Batasan Masalah .....	19
1.4. Tujuan Penelitian .....	19
1.6. Sistematika Penulisan .....	19
BAB II LANDASAN TEORI .....	21
2.1. Kebudayaan Lampung .....	21
2.2. Media Informasi .....	21
2.3. 3D (Tiga Dimensi).....	21
2.4. Augmented Reality (AR) .....	22

2.5.	Perangkat Yang Digunakan.....	23
2.5.1.	Vuforia .....	23
2.5.2.	Unity .....	24
2.5.3.	Blender.....	24
2.6.	MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	24
2.7.	Flowchart.....	26
2.8.	Penelitian Terkait.....	26
BAB III METODELOGI PENELITIAN .....		29
3.1.	Metode Pengumpulan Data .....	29
3.2.	Metode Pengembangan Sistem.....	29
3.2.1.	Tahap Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	29
3.2.2.	Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	31
3.2.3.	Tahap Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	32
3.2.4.	Tahap Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	33
3.2.5.	Tahap Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	33
3.2.6.	Tahap Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	33
3.3.	Perancangan Sistem.....	33
3.3.1.	Rancangan Activity Diagram.....	33
3.4.	Kebutuhan Sistem.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		36
4.1.	Hasil Penelitian.....	36
4.1.1.	Halaman <i>Splash Screen</i> .....	36
4.1.2.	Halaman Menu Utama .....	36
4.1.3.	Halaman Mulai .....	37
4.1.4.	Halaman Baju Adat.....	40

4.1.5.	Tampilan Halaman Profil.....	43
4.1.6.	Tampilan Petunjuk.....	43
4.2.	Pembahasan.....	44
4.2.1.	Kelebihan Aplikasi .....	44
4.2.2.	Kekurangan Aplikasi .....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		45
5.1.	Kesimpulan.....	45
5.2.	Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....		46
LAMPIRAN .....		48