

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Aplikatif.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Pengertian Aplikasi.....	6
2. <i>Augmented Reality</i>	8
3. <i>Android</i>	12
4. Media Pembelajaran.....	16
5. Mesin Kendaraan Roda Dua (4 Tak).....	19

	6. <i>Unity3D</i>	22
	7. <i>Vuforia SDK</i>	24
	8. <i>Autodesk 3DS Max</i>	26
	B. Penelitian Sebelumnya	27
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
	B. Metode Pengumpulan Data	31
	1. Pengamatan (<i>Observasi</i>).....	31
	2. Wawancara (<i>Interview</i>).....	32
	3. Dokumentasi	32
	4. Studi Pustaka	33
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	33
	1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	33
	2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	33
	3. Bahan Penelitian	34
	D. Konsep Penelitian.....	35
	1. Langkah Penelitian	35
	2. Metode Pengembangan	37
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	41
	1. Tentang SMK YPT 2	41
	2. Visi dan Misi Sekolah	41
	B. Analisis Hasil	42
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	42
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	43
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collection</i>)	52
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	54
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	65
	6. <i>Distribution</i>	74
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	75

B. Saran..... 76

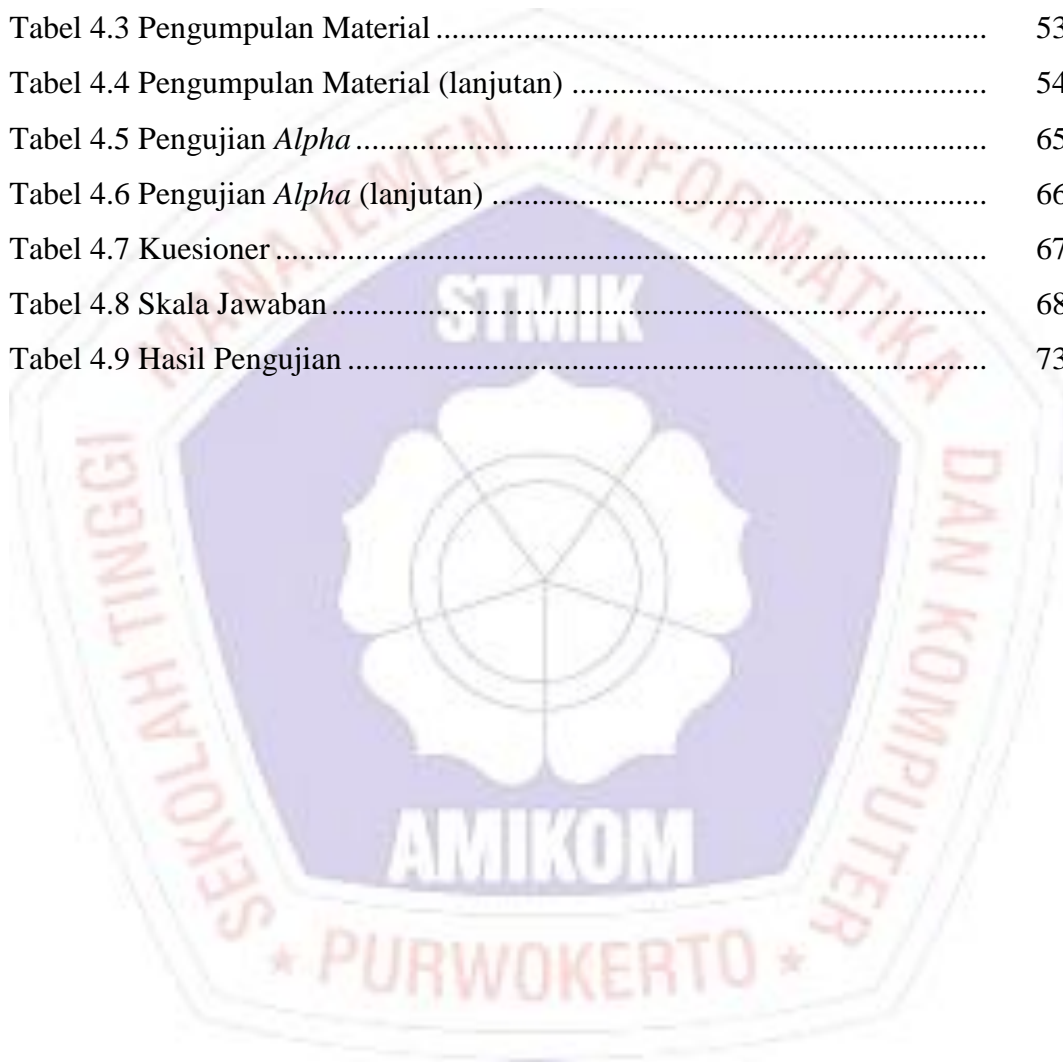
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (lanjutan)	30
Tabel 4.1 Struktur Navigasi	46
Tabel 4.2 Struktur Navigasi (lanjutan).....	47
Tabel 4.3 Pengumpulan Material	53
Tabel 4.4 Pengumpulan Material (lanjutan)	54
Tabel 4.5 Pengujian <i>Alpha</i>	65
Tabel 4.6 Pengujian <i>Alpha</i> (lanjutan)	66
Tabel 4.7 Kuesioner	67
Tabel 4.8 Skala Jawaban	68
Tabel 4.9 Hasil Pengujian	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Situs <i>Unity3D</i>	24
Gambar 2.2 Gambar <i>Marker</i> Berpola	26
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	35
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan <i>MDLC</i>	37
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	44
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	45
Gambar 4.3 Desain Interface <i>Splash Screen</i>	48
Gambar 4.4 Desain Tampilan Login.....	48
Gambar 4.5 Desain Halaman Register	49
Gambar 4.6 Desain Halaman Login.....	49
Gambar 4.7 Desain Tampilan Menu Utama	50
Gambar 4.8 Desain Halaman Bantuan	50
Gambar 4.9 Desain Tampilan Materi.....	51
Gambar 4.10 Desain <i>Interface</i> Tampilan AR	51
Gambar 4.11 Desain <i>Interface</i> Halaman Kuis	52
Gambar 4.12 Desain Halaman Tentang Aplikasi.....	52
Gambar 4.13 Pemindaian Objek	55
Gambar 4.14 Memindai Objek.....	56
Gambar 4.15 Database Target Data	56
Gambar 4.16 Kode Lisensi.....	57
Gambar 4.17 Tampilan Awal <i>Unity3D</i>	57
Gambar 4.18 Mengganti <i>Platform Android</i>	58
Gambar 4.19 Setting Output <i>Augmented Reality</i>	58
Gambar 4.20 Memasukan <i>Vuforia SDK</i>	59
Gambar 4.21 Memasukan Paket Target Data	59
Gambar 4.22 Mengatur <i>ARCamera</i>	60
Gambar 4.23 Memasukan 3D Model	61
Gambar 4.24 Mengatur <i>Splash Screen</i>	61
Gambar 4.25 Mengatur Tampilan Menu Utama	62

Gambar 4.26 Membuat Halaman Bantuan.....	62
Gambar 4.27 Halaman Tentang Aplikasi.....	63
Gambar 4.28 <i>Scene</i> Pilihan Materi.....	63
Gambar 4.29 Membuat Tombol Kembali	64
Gambar 4.30 memasukan Materi Kepala Silinder	64



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Koding Program
- Lampiran 4. Daftar Presensi Siwa
- Lampiran 5. Dokumentasi
- Lampiran 6. Kuesioner
- Lampiran 7. Jawaban Responden
- Lampiran 8. Hasil Kuisisioner

