

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Multimedia.....	11
2. Media Pembelajaran	17
3. Sistem Rangka	22
4. <i>Augmented Reality</i>	26
5. <i>Markerless Augmented Reality</i>	30
6. <i>User Defined Target</i>	31

	7. Android.....	31
	8. Kamera Android	41
	9. 3D Studio Max.....	41
	10. Adobe Illustrator.....	42
	11. Unity 3D	42
	12. <i>Audio</i>	44
	13. Pengujian	44
	B. Penelitian Sebelumnya	44
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	50
	B. Metode Pengumpulan Data.....	50
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	52
	D. Konsep Penelitian.....	53
	E. Alur Penelitian	57
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	59
	B. Metode Pengembangan Sistem.....	59
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	59
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	61
	3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi).....	66
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	67
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	85
	6. <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	98
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	100
	B. Saran.....	101
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

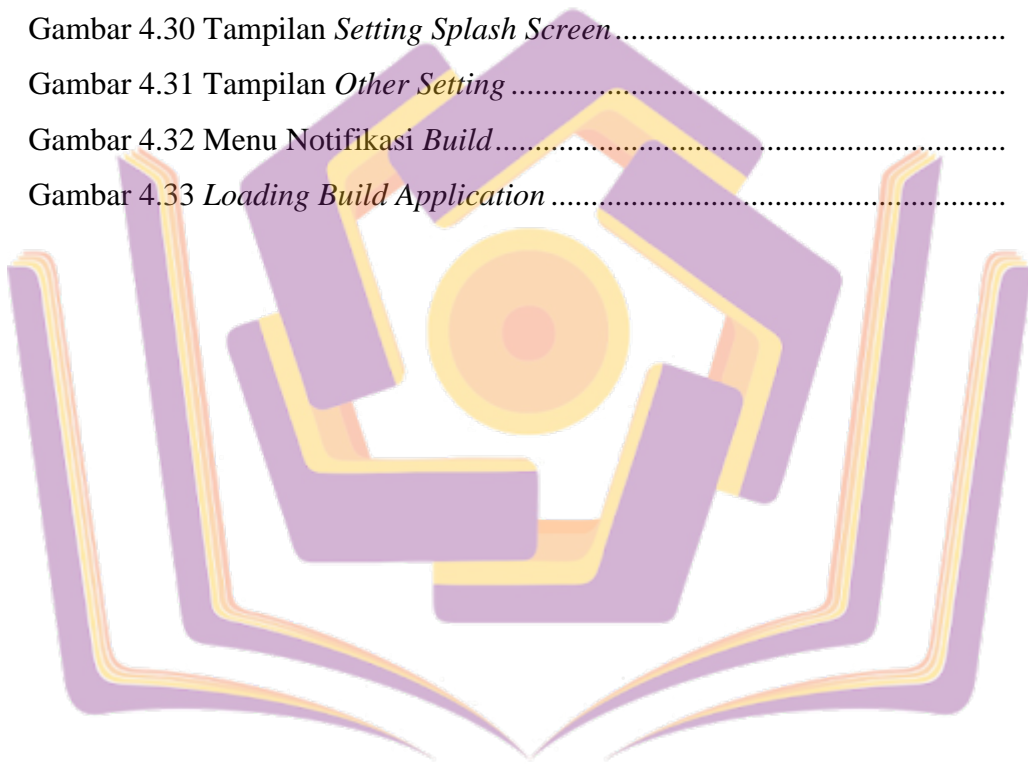
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagian-Bagian Rangka Manusia	26
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya.....	47
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Media Pembelajaran	61
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	62
Tabel 4.3 <i>Material Collecting</i>	66
Tabel 4.4 Rencana Pengujian.....	86
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	87
Tabel 4.6 Nama-Nama Responden	89
Tabel 4.7 Pengujian <i>Beta Test</i>	90
Tabel 4.8 Skala Jawaban.....	90
Tabel 4.9 Hasil Kuisisioner	91
Tabel 4.10 Hasil Responden	91
Tabel 4.11 Hasil Akhir Pengujian.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Nilai Materi Rangka Manusia.....	3
Gambar 2.1 Konsep Multimedia.....	13
Gambar 2.2 Lima Element Multimedia	14
Gambar 2.3 Rangka Manusia.....	25
Gambar 2.4 Diagram Ilustrasi <i>Augmented Reality</i>	28
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	54
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	57
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi	65
Gambar 4.2 Desain Halaman Awal Aplikasi	68
Gambar 4.3 Desain Tombol	69
Gambar 4.4 Desain <i>Pop Up</i>	69
Gambar 4.5 Desain <i>Object 3D</i> Kepala.....	70
Gambar 4.6 Desain <i>Object 3D</i> Badan.....	70
Gambar 4.7 Desain <i>Object 3D</i> Kaki	71
Gambar 4.8 Desain <i>Object 3D</i> Tangan	71
Gambar 4.9 Desain <i>Object 3D</i> Rangka Manusia	71
Gambar 4.10 <i>Setting</i> SDK dan JDK.....	72
Gambar 4.11 Tampilan Awal Aplikasi	73
Gambar 4.12 Tampilan <i>Pop-up</i> Panduan	74
Gambar 4.13 Tampilan <i>Pop-up</i> Keluar	74
Gambar 4.14 Tampilan <i>Scenes</i> Main Menu	74
Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi.....	75
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scenes</i> Materi Kepala.....	76
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scenes</i> Materi Badan.....	76
Gambar 4.18 Tampilan <i>Scenes</i> Materi Tangan	76
Gambar 4.19 Tampilan <i>Scenes</i> Materi Kaki	77
Gambar 4.20 Penggunaan <i>Scroll Rect</i> dan <i>Scroll Bar</i>	77
Gambar 4.21 Tampilan <i>Scenes</i> Lanjutan Materi Kepala	78

Gambar 4.22 Tampilan <i>Scenes</i> Lanjutan Materi Badan.....	78
Gambar 4.23 Tampilan <i>Scenes</i> Lanjutan Materi Tangan.....	78
Gambar 4.24 Tampilan <i>Scenes</i> Lanjutan Materi Kaki.....	79
Gambar 4.25 Tampilan <i>Scenes</i> Main Kamera.....	80
Gambar 4.26 Letak <i>User Defined Target</i>	80
Gambar 4.27 Tampilan Dari Menu <i>Build Setting</i>	81
Gambar 4.28 Tampilan <i>Player Setting</i>	82
Gambar 4.29 Tampilan <i>Setting Icon</i> Aplikasi.....	82
Gambar 4.30 Tampilan <i>Setting Splash Screen</i>	83
Gambar 4.31 Tampilan <i>Other Setting</i>	83
Gambar 4.32 Menu Notifikasi <i>Build</i>	84
Gambar 4.33 <i>Loading Build Application</i>	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Penelitian di SD Negeri Larangan

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Kuisisioner

