

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritik.....	8

2. Manfaat Aplikatif.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
1. <i>Augmented Reality</i>	10
2. Multimedia.....	11
3. Animasi.....	17
4. Animasi 3D.....	21
5. Android.....	21
6. Media Pembelajaran	23
7. Rangka Tubuh Manusia	25
8. Perangkat Lunak	26
B. Penelitian Sebelumnya	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	36
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
1. Wawancara	36
2. Kuesioner.....	37
3. Studi Pustaka	37
C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	38
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	38
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	38
3. Bahan Penelitian	39
D. Konsep Penelitian.....	40

1. Identifikasi Masalah	41
2. Metode Pengumpulan Data	42
3. Identifikasi Kebutuhan <i>Hardware, Software</i> dan Bahan Penelitian	43
4. Metode Pengembangan Sistem.....	43
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	49
B. Analisis Sistem.....	51
1. Konsep (<i>Concept</i>).....	51
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	53
3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	65
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	69
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	92
6. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	105
BAB V PENUTUP	
B. Kesimpulan	108
C. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah pengguna android kelas V SD Negeri 3 Tanjunganom.....	4
Tabel 1.2 Data siswa kelas V SD Negeri 3 Tanjunganom Dengan Nilai Pelajaran IPA.....	5
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 1.....	32
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 2.....	33
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 3.....	34
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 4.....	35
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	54
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	66
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	93
Tabel 4.4 Data siswa kelas V SD Negeri 3 Tanjunganom yang menjadi responden.....	98
Tabel 4.5 Metode Kuesioner.....	100
Tabel 4.6 Jumlah Titik Respon.....	100
Tabel 4.7 Hasil Akhir Pengujian.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	40
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia	44
Gambar 4.1 Struktur Navigasi	56
Gambar 4.2 Modeling Bentuk Tengkorak (Rangka Kepala)	58
Gambar 4.3 Modeling Bentuk Rangka Badan Manusia.....	58
Gambar 4.4 Modeling Bentuk Tulang Belakang (Rangka Badan)	59
Gambar 4.5 Modeling Bentuk Tulang Rusuk (Rangka Badan).....	59
Gambar 4.6 Modeling Bentuk Tulang Belikat (Rangka Badan).....	59
Gambar 4.7 Modeling Bentuk Tulang Selangka (Rangka Badan).....	60
Gambar 4.8 Modeling Bentuk Rangka Gerak Atas	60
Gambar 4.9 Modeling Bentuk Tulang Lengan Atas (Rangka Gerak Atas) ...	60
Gambar 4.10 Modeling Bentuk Tulang Pengumpil dan Hasta (Rangka Gerak Atas)	61
Gambar 4.11 Modeling Bentuk Tulang Jari Tangan (Rangka Gerak Atas).....	61
Gambar 4.12 Modeling Bentuk Rangka Gerak Atas	62
Gambar 4.13 Modeling Bentuk Tulang Panggul (Rangka Gerak Bawah).....	62
Gambar 4.14 Modeling Bentuk Tulang Paha (Rangka Gerak Bawah).....	63
Gambar 4.15 Modeling Bentuk Tulang Kering (Rangka Gerak Bawah).....	63
Gambar 4.16 Modeling Bentuk Tulang Jari Kaki (Rangka Gerak Bawah).....	64
Gambar 4.17 Tampilan Awal <i>Autodesk 3ds Max</i>	69
Gambar 4.18 Tampilan Penggunaan Perintah <i>Plane</i>	70

Gambar 4.19 Tampilan Penggunaan Perintah <i>Clone</i>	70
Gambar 4.20 Tampilan Penggunaan Perintah <i>Material Editor</i> dan <i>Bitmap</i>	71
Gambar 4.21 Tampilan Pengguna Perintah <i>Select</i> dan <i>Open</i>	71
Gambar 4.22 Tampilan Pengguna Perintah <i>Drag dan Drop</i>	72
Gambar 4.23 Tampilan Pengguna Perintah <i>Box</i>	72
Gambar 4.24 Tampilan Pengguna Perintah <i>Convert To Editable Poly</i>	73
Gambar 4.25 Tampilan Pengguna Perintah <i>Vetex</i> dan <i>Scale</i>	73
Gambar 4.26 Tampilan Pengguna Perintah <i>Edge</i>	74
Gambar 4.27 Tampilan Pengguna Perintah <i>Move</i>	74
Gambar 4.28 Tampilan Pengguna Perintah <i>Move</i>	75
Gambar 4.29 Tampilan Pengguna Perintah <i>Isolate Selection</i>	75
Gambar 4.30 Tampilan Pengguna Perintah <i>TurboSmooth</i>	76
Gambar 4.31 Tampilan 3D Model Tulang Selangka	76
Gambar 4.32 Tampilan Pengguna Perintah <i>Export</i>	77
Gambar 4.33 Tampilan Pengguna Perintah <i>Save</i>	77
Gambar 4.34 Tampilan Hasil <i>Export</i> Model Rangka Tubuh Manusia	78
Gambar 4.35 Tampilan Bahan Marker.....	78
Gambar 4.36 <i>Software Adobe Photoshop CS6</i>	79
Gambar 4.37 Perintah <i>Custom</i>	79
Gambar 4.38 <i>New Layer</i>	80
Gambar 4.39 <i>Drag and Drop</i>	80
Gambar 4.40 <i>Magic Wand Tool</i>	81
Gambar 4.41 <i>Hasil Seleksi</i>	81

Gambar 4.42 <i>Gradiant Tool</i>	82
Gambar 4.43 <i>Text</i>	82
Gambar 4.44 <i>Text Colour</i>	83
Gambar 4.45 <i>Blending Option</i>	83
Gambar 4.46 <i>Save</i>	84
Gambar 4.47 <i>Database Traget Data</i>	85
Gambar 4.48 Kode Lisensi.....	85
Gambar 4.49 Tampilan Awal <i>Unity 3D</i>	86
Gambar 4.50 Mengganti <i>Platform Android</i>	86
Gambar 4.51 <i>Setting Output Augmented Reality</i>	87
Gambar 4.52 Memasukan <i>Vuforia SDK</i>	87
Gambar 4.53 Memasukan Paket Target Data	88
Gambar 4.54 Mengatur <i>AR Camera</i>	88
Gambar 4.55 Memasuka 3D Model.....	89
Gambar 4.56 Mengatur <i>Splash Screen</i>	90
Gambar 4.57 Mengatur Tampilan Menu Utama	90
Gambar 4.58 Mengatur Halaman Bantuan.....	91
Gambar 4.59 Halaman Tentang pembuat.....	91
Gambar 4.60 Membuat Tombol Kembali	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Daftar Wawancara

Lampiran 3. Surat Penelitian

Lampiran 4. Hasil Angket Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Lampiran 5. Hasil Lembar Kuisisioner Evaluasi Hasil

Lampiran 6. Foto Dokumentasi Penelitian

