

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Bahasa Jepang	8
2. Media Pembelajaran	9
3. Ekstrakurikuler	9
4. Android	10

5. Multimedia	11
6. Animasi	16
7. Augmented Reality	18
8. Adobe Photoshop	18
9. Adobe After Effect	20
10. Adobe Audition	21
11. Unty 3d	22
12. Vuforia	23
B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat	31
2. Waktu	31
B. Metode Pengumpulan Data	31
1. Metode Observasi	31
2. Wawancara	32
3. Studi Pustaka	32
4. Metode Dokumentasi	33
C. Alat dan Bahan	33
1. Alat	33
2. Bahan	34
D. Konsep Penelitian	35
E. Metode Pengembangan Sistem	37
F. Penilaian Responden	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Analisis	59
1. Concept	59
2. Design	59
3. Material Collecting	71
4. Assembly	83
5. Testing	87

6. Distribution	102
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	104
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Opening screen aplikasi Adobe Photoshop CC 2018	19
Gambar 2.2 Opening screen aplikasi Adobe After Effect CC 2018	21
Gambar 2.3 Opening Screen aplikasi Adobe Audtion CC 2018	22
Gambar 2.4 Tampilan awal aplikasi Unity 3D 2018	23
Gambar 2.5 Logo Vuforia	24
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.2 Tahapan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	37
Gambar 4.1 Membuat License Development.....	84
Gambar 4.2 Membuat Database.....	84
Gambar 4.3 Menyimpan Marker Pada Database	85
Gambar 4.4 Memilih Marker	85
Gambar 4.5 Memilih Video	86
Gambar 4.6 Switch Platform	86
Gambar 4.7 Build To Android	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 3.1 Kuesioner	40
Tabel 4.1 Marker	60
Tabel 4.2 Material Collecting	71
Tabel 4.3 Pengujian Aplikasi	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Data Wawancara

Lampiran 4. Hasil Kuesioner

Lampiran 5. Dokumentasi

