

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Ekstrakuliler Palang Merah Remaja.....	7

2. Pertolongan Pertama	8
3. Cidera Jaringan Lunak atau Luka	9
4. Penanganan Cidera Jaringan Lunak atau Luka	14
5. Augmented Reality.....	16
6. Unity.....	19
7. Android	20
8. Perangkat Lunak (Software)	21
9. Pengujian.....	23
B. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian	30
B. Metode Pengumpulan Data	30
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	32
D. Konsep Penelitian.....	33
E. Metode Pengembangan Sistem	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil.....	41
1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	41
2. <i>Design</i> (Perancangan)	41
3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	45
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	47
5. <i>Testing</i> (Pengujian)	67
6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82

B. Saran..... 82

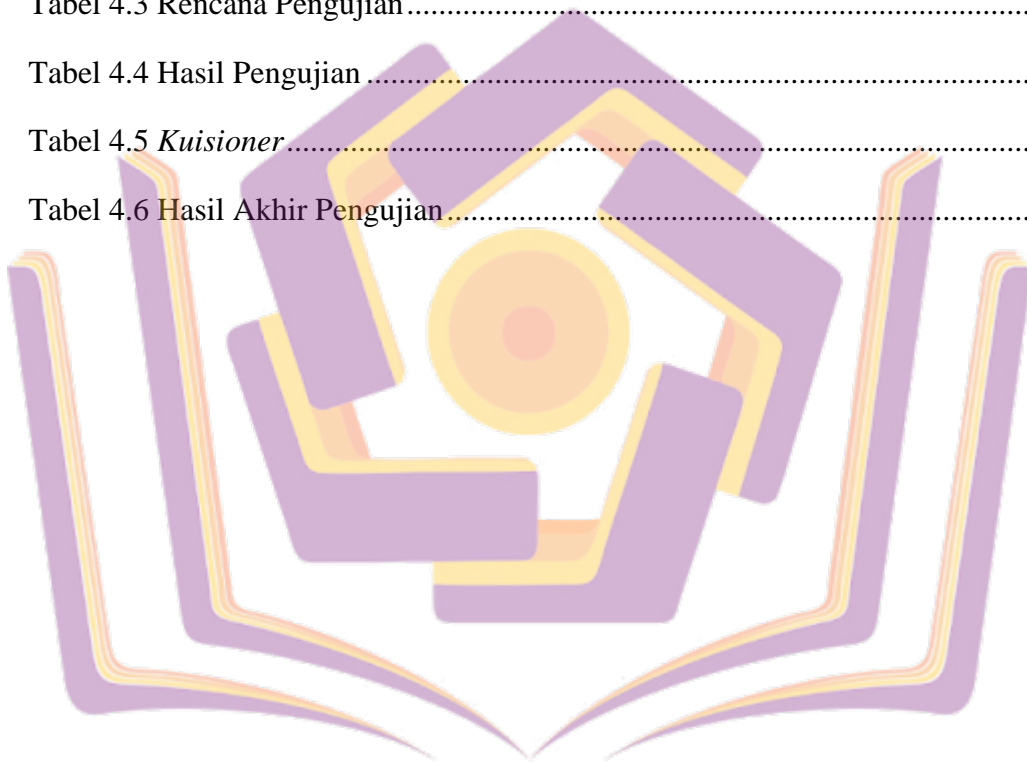
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

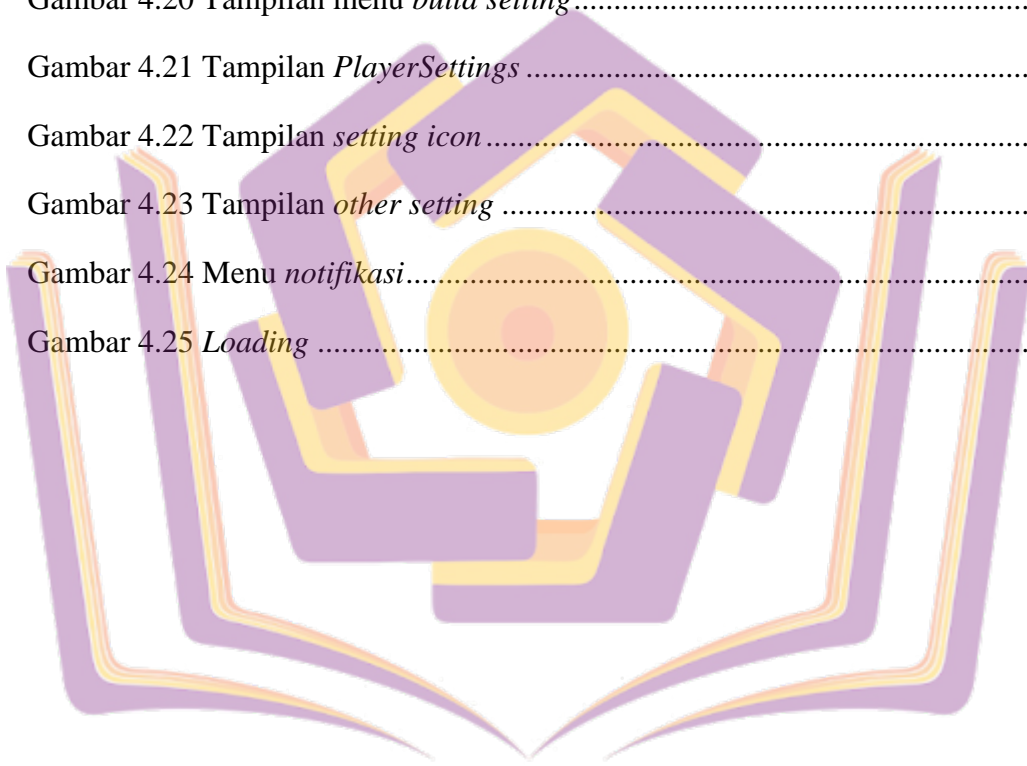
Tabel 2.1 Contoh hasil uji <i>black box game</i> edukasi <i>The Herbalist</i>	24
Tabel 2.2 Perbandingan penelitian.....	28
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	45
Tabel 4.3 Rencana Pengujian.....	68
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	71
Tabel 4.5 <i>Kuisisioner</i>	75
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Luka lecet	11
Gambar 1.2 Luka sayat	11
Gambar 1.3 Luka robek.....	11
Gambar 1.4 Luka tusuk	12
Gambar 1.5 Luka sobek	12
Gambar 1.6 Luka amputasi	13
Gambar 1.7 Luka memar.....	13
Gambar 1.8 Luka hematoma	14
Gambar 3.1 Diagram langkah – langkah penelitian.....	34
Gambar 3.2 Tahap pengembangan multimedia	38
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi	44
Gambar 4.2 Desain halaman <i>loading</i>	48
Gambar 4.3 Desain halaman menu	49
Gambar 4.4 Desain halaman informasi.....	49
Gambar 4.5 Desain <i>button</i>	50
Gambar 4.6 <i>Modelling</i>	51
Gambar 4.7 <i>Texturing</i>	51
Gambar 4.8 <i>Lighting</i>	52
Gambar 4.9 <i>Rigging</i>	53
Gambar 4.10 <i>Animation</i>	53
Gambar 4.11 <i>Rendering</i>	54
Gambar 4.12 <i>Database Marker Vuforia</i>	55
Gambar 4.13 Tampilan Awal <i>Unity</i>	56

Gambar 4.14 <i>Import database marker</i>	57
Gambar 4.15 Tampilan pada <i>scene loading</i>	58
Gambar 4.16 Tampilan pada <i>scene</i> menu utama	59
Gambar 4.17 Tampilan pada <i>scene</i> menu informasi	60
Gambar 4.18 Tampilan <i>scene</i> panduan	61
Gambar 4.19 Tampilan pada <i>scene ARCamera</i>	61
Gambar 4.20 Tampilan menu <i>build setting</i>	63
Gambar 4.21 Tampilan <i>PlayerSettings</i>	64
Gambar 4.22 Tampilan <i>setting icon</i>	65
Gambar 4.23 Tampilan <i>other setting</i>	66
Gambar 4.24 Menu <i>notifikasi</i>	67
Gambar 4.25 <i>Loading</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Pernyataan Kerjasama

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. *Coding*

Lampiran 6. Hasil Kuesioner

