

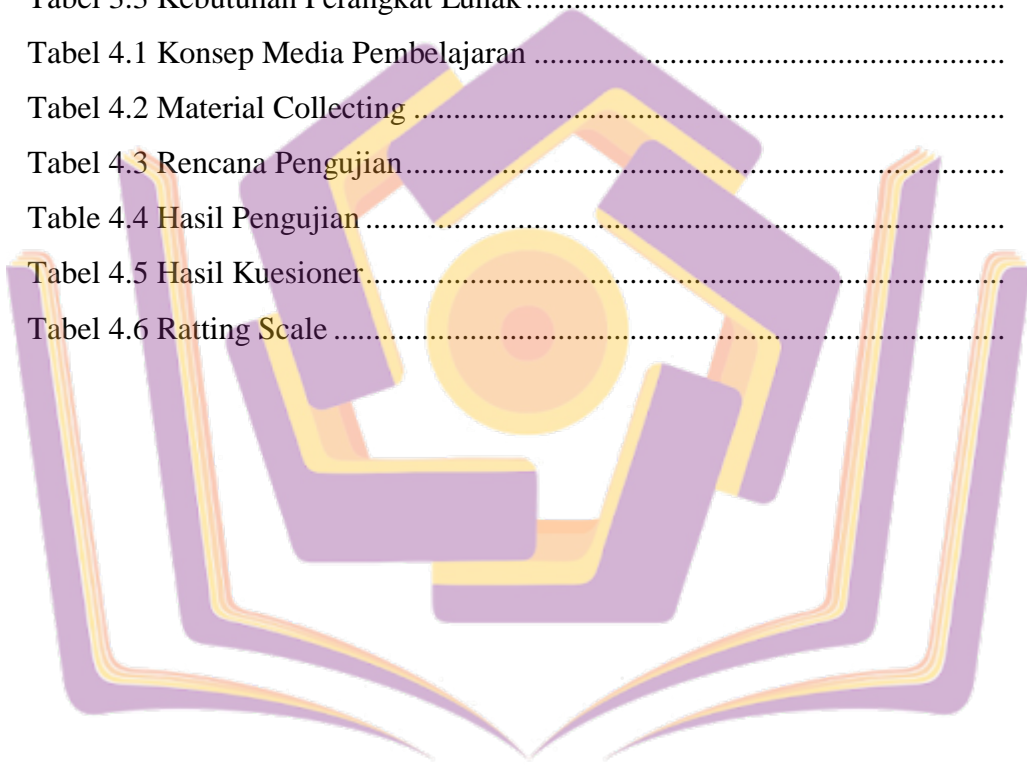
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KESLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Multimedia.....	8
2. Definisi Media Pembelajaran.....	12
3. Protista.....	14
4. Protozoa.....	15
5. <i>Augmented Reality</i>	19
6. <i>Marker</i>	24

	7. <i>Android</i>	26
	8. Perangkat lunak yang digunakan.....	27
	a. <i>Blender</i>	27
	b. <i>Vuforia</i>	28
	c. <i>Unity</i>	28
	d. <i>CorelDRAW</i>	29
	B. Hasil Penelitian Sebelumnya	30
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	35
	B. Metode Pengumpulan Data	35
	C. Identifikasi Kebutuhan Produksi.....	38
	D. Konsep Penelitian.....	40
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	44
	B. Analisis Hasil	45
	1. <i>Consept</i>	45
	2. <i>Design</i>	46
	3. <i>Material Collecting</i>	52
	4. <i>Assembly</i>	52
	5. <i>Testing</i>	71
	6. <i>Distribution</i>	76
	C. Survei	77
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	81
	B. Saran.....	82
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Fitur Android	27
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	33
Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer	38
Tabel 3.2 Spesifikasi Handphone	39
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	39
Tabel 4.1 Konsep Media Pembelajaran	46
Tabel 4.2 Material Collecting	52
Tabel 4.3 Rencana Pengujian	71
Table 4.4 Hasil Pengujian	74
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner	78
Tabel 4.6 Rattng Scale	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Nilai Protista	4
Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Komunikasi	13
Gambar 2.3 Amoeba	16
Gambar 2.4 Plasmodium.....	17
Gambar 2.5 Mikrogametosit Plasmodium falciparum.....	17
Gambar 2.6 Contoh Ciliata	18
Gambar 2.7 Bagian Paramecium.....	18
Gambar 2.8 Euglena viridis.....	19
Gambar 2.9 Ilustrasi <i>Augmented Reality</i>	22
Gambar 2.10 Arsitektur <i>Augmented Reality</i>	23
Gambar 2.11 Evousi Marker	25
Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	40
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia	42
Gambar 4.1 Design Layout Tampilan Awal	47
Gambar 4.2 Design Layout Menu Utama	47
Gambar 4.3 Gambar Layout Menu Start.....	48
Gambar 4.4 Design Layout Menu Kuis	49
Gambar 4.5 Design Layout Menu Gallery	50
Gambar 4.6 Design Layout Pop Up Keterangan.....	50
Gambar 4.7 Design Layout Pop Up Keluar	51
Gambar 4.8 Design Layout Hasil Kuis	51
Gambar 4.9 Objek 3D Amoeba.....	53
Gambar 4.10 Objek 3D Sporozoa	54
Gambar 4.11 Objek 3D Flagellata	54
Gambar 4.12 Objek 3D Paramecium	55
Gambar 4.13 Desain Icon.....	55
Gambar 4.14 Desain Marker	56
Gambar 4.15 Tampilan Loading	56

Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama.....	57
Gambar 4.17 Tampilan Menu Start.....	57
Gambar 4.18 Tampilan Menu Gallery	57
Gambar 4.19 Tampilan Pop Up Keluar Aplikasi	58
Gambar 4.20 Tampilan Pop Up Keterangan Objek	58
Gambar 4.21 Tampilan Menu Kuis.....	59
Gambar 4.22 Tampilan Skor Kurang	59
Gambar 4.23 Tampilan Jumlah Skor	60
Gambar 4.24 Setting SDK dan JDK	60
Gambar 4.25 Download Vuforia.....	61
Gambar 4.26 Tampilan Scan Marker	61
Gambar 4.27 Tampilan Objek pada Marker	62
Gambar 4.28 Tampilan Bagian Objek	62
Gambar 4.29 Tampilan Menu Build Setting	63
Gambar 4.30 Tampilan Player Settings	63
Gambar 4.31 Tampilan Setting Icon	64
Gambar 4.32 Tampilan Setting Splash.....	64
Gambar 4.33 Tampilan Other Setting	65
Gambar 4.34 Penyimpanan Aplikasi.....	65
Gambar 4.35 Loading Building.....	66
Gambar 4.36 Hasil Aplikasi Tampilan Awal.....	66
Gambar 4.37 Hasil Aplikasi Menu Utama.....	66
Gambar 4.38 Hasil Scan Marker.....	67
Gambar 4.39 Hasil Fitur Flash	67
Gambar 4.40 Hasil Setelah klik i	67
Gambar 4.41 Hasil Nama Bagian Objek.....	68
Gambar 4.42 Hasil Keterangan Nama Bagian Objek	68
Gambar 4.43 Hasil Keterangan Objek	68
Gambar 4.44 Hasil Tampilan Kuis.....	69
Gambar 4.45 Hasil Tampilan Jumlah Skor	69
Gambar 4.46 Hasil Skor 0.....	70

Gambar 4.47 Hasil Pop Up Keluar	70
Gambar 4.48 Hasil Pop Up Kuis.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Nilai Siswa

Lampiran 3. Pertanyaan Kuesioner

Lampiran 4. Hasil Kuesioner

Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara Dan Pengecekan Aplikasi

Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 7. Perjanjian Penelitian

