

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	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 TABEL ... ..	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTIASRI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I    PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Batasan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II   TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. <i>Augmented Reality</i> .....	8
2. <i>Marker</i> .....	13
3. <i>Android</i> .....	15
4. <i>Chibi Karakter</i> .....	17
5. <i>Hewan</i> .....	18
6. <i>Low Poly Modeling</i> .....	19

	7. Media Pembelajaran .....	20
	8. <i>Software</i> .....	23
	B. Penelitian Sebelumnya .....	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	37
	B. Metode Pengumpulan Data .....	37
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	39
	D. Konsep Penelitian .....	42
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil .....	50
	B. Pembahasan .....	52
	1. Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	52
	2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	53
	3. Pengumpulan Materi ( <i>Material Collecting</i> ) .....	63
	4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	64
	5. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	86
	6. Pendistribusian ( <i>Distribution</i> ) .....	99
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	101
	B. Saran .....	102
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Jumlah Distribusi <i>Platform</i> Perangkat <i>Android</i> .....	16
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya .....	33
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuat Aplikasi .....	39
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Minimum Pengguna Aplikasi .....	40
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Aplikasi.....	40
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep .....	53
Tabel 4.2 Perancangan <i>Layout</i> .....	54
Tabel 4.3 Fungsi Navigasi <i>Button</i> .....	62
Tabel 4.4 Materi Pembuatan Aplikasi .....	63
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> .....	87
Tabel 4.6 Metode Kuesioner .....	92
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon.....	93
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Responden .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Kerja Augmented Reality .....	10
Gambar 2.2 Data Jumlah Distribusi Platform Perangkat Android .....	16
Gambar 2.3 Data Pengguna <i>Android</i> di Indonesia .....	17
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir .....	42
Gambar 3.2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) .....	44
Gambar 4.1 <i>Design Layout Splash Screen</i> .....	55
Gambar 4.2 <i>Design Layout Tampilan Loading</i> .....	56
Gambar 4.3 <i>Design Layout Menu Utama</i> .....	57
Gambar 4.4 <i>Design Layout Menu Tentang</i> .....	58
Gambar 4.5 <i>Design Layout Menu Petunjuk</i> .....	59
Gambar 4.6 <i>Design Layout AR Kamera</i> .....	60
Gambar 4.7 Perancangan Struktur Navigasi .....	61
Gambar 4.8 Pembuatan <i>Marker</i> .....	64
Gambar 4.9 <i>Website Vuforia</i> .....	65
Gambar 4.10 <i>Website Login Vuforia</i> .....	66
Gambar 4.11 Pembuatan <i>License Key</i> .....	66
Gambar 4.12 Kode <i>License Key</i> .....	67
Gambar 4.13 Tampilan <i>Target Manager</i> .....	67
Gambar 4.14 Tampilan <i>Create Database</i> .....	68
Gambar 4.15 Tampilan <i>Database</i> .....	68
Gambar 4.16 <i>Upload Marker</i> .....	69
Gambar 4.17 Tampilan <i>Marker</i> Setelah di <i>Upload</i> .....	69
Gambar 4.18 Tampilan <i>Download Marker</i> .....	70
Gambar 4.19 Pembuatan <i>Button</i> .....	71
Gambar 4.20 Pembuatan <i>Logo AR Chibi</i> .....	71
Gambar 4.21 Pembuatan <i>Icon Aplikasi</i> .....	72
Gambar 4.22 Pembuatan Judul Menu Utama .....	73
Gambar 4.23 Pembuatan <i>Loading screen</i> .....	73

Gambar 4.24 Pembuatan Tentang Aplikasi.....	74
Gambar 4.25 Pembuatan Petunjuk Aplikasi .....	75
Gambar 4.26 Pembuatan Penjelasan Hewan.....	75
Gambar 4.27 Proses <i>Edit Dubbing</i> .....	76
Gambar 4.28 Pembuatan Objek 3D .....	77
Gambar 4.29 Membuat projek di <i>Unity 3D</i> .....	77
Gambar 4.30 Mengubah <i>Texture Type</i> .....	78
Gambar 4.31 Membuat <i>Splash Screen</i> .....	78
Gambar 4.32 Membuat <i>New Scene Loading</i> .....	79
Gambar 4.33 Pembuatan <i>Loading screen</i> .....	79
Gambar 4.34 <i>Script Loading</i> .....	80
Gambar 4.35 Tampilan Pembuatan Menu Utama .....	81
Gambar 4.36 Menambah UI Button .....	81
Gambar 4.37 <i>Script Fungsi Button</i> .....	82
Gambar 4.38 <i>Script Fungsi Button On off Sound</i> .....	82
Gambar 4.39 <i>Script Fungsi Button Download Marker</i> .....	83
Gambar 4.40 <i>Download Package Vuforia</i> .....	83
Gambar 4.41 <i>Import Package Vuforia</i> .....	84
Gambar 4.42 <i>Setting AR Camera</i> .....	85
Gambar 4.43 <i>Setting Image Target</i> .....	85
Gambar 4.44 Tampilan <i>Build Setting</i> .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Instansi

Lampiran 2. Kode Program

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

