

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Batasan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
2. Sepakbola.....	8
3. Multimedia	9
4. Animasi.....	10
5. <i>Augmented Reality</i>	11
6. Multi Maker	13
7. <i>Corel Draw</i>	14

8.	<i>Blender 3D</i>	14
9.	<i>Vuforia</i>	14
10.	<i>Unity 3D</i>	16
11.	Sistem Operasi Android	18
B.	Penelitian Sebelumnya	19
BAB III METODE PENELITIAN		28
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian	28
B.	Metode Pengumpulan Data	28
C.	Alat dan Bahan Penelitian	30
D.	Konsep Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
A.	Analisis Hasil	37
1.	<i>Concept</i> (Pengonsepan)	37
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	39
3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	46
4.	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	47
5.	<i>Testing</i> (Pengujian)	62
6.	<i>Distribution</i> (Distribusi)	74
BAB V PENUTUP		75
A.	Kesimpulan	75
B.	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	25
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	26
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	27
Tabel 4.1 Deskripsi konsep dari media pembelajaran	39
Tabel 4.2 Storyboard.....	41
Tabel 4.2 Storyboard (Lanjutan)	42
Tabel 4.3 Rencana pengujian	63
Tabel 4.31 Rencana Pengujian (Lanjutan)	64
Tabel 4.32 Rencana Pengujian (Lanjutan)	65
Table 4.4 Hasil Pengujian	66
Tabel 4.4 Hasil Pengujian (Lanjutan)	67
Tabel 4.5 Kuisisioner	68
Tabel 4.5 Kuisisioner (Lanjutan)	69
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan Smartphone di dunia tahun 2019	3
(Newzo,2019).	3
Gambar 1 .(a) Marker pada aplikasi augmented reality; (b) Titik koordinat virtual pada marker.	13
Gambar 2 Vuforia SDK	15
Gambar 3.1 Konsep Penelitian	31
Gambar 3.2 metode MDLC (Metode Development Life Cycle)	34
(Binanto, 2010).....	34
Gambar 4.2 Flowchart pembuatan aplikasi.....	40
Gambar 4.3 struktur navigasi aplikasi	41
Gambar 4.4 Flowchart sistem.....	42
Gambar 4. 6 Desain halaman awal aplikasi	45
Gambar 4. 7 Desain halaman loading	46
Gambar 4. 8 Desain halaman menu	46
Gambar 4. 9 Desain button.....	47
Gambar 4. 10 Hasil Modelling Karakter.....	48
Gambar 4. 11 Hasil texture karakter.....	49
Gambar 4. 12 Proses Pemberian Rigging	50
Gambar 4.13 Proses Animation.....	51
Gambar 4. 14 Database Marker Vuforia.....	51
Gambar 4. 15 Tampilan Awal Unity	52
Gambar 4. 16 Import database marker	53
Gambar 4. 17 Tampilan scene menu awal	54
Gambar 4. 18 Tampilan scene petunjuk.....	55
Gambar 4. 19 Tampilan pada scene loading	55
Gambar 4. 20 Tampilan pada <i>scene menu about</i>	56
Gambar 4. 21 Tampilan pada scene ARcamera	57
Gambar 4. 22 Tampilan menu build setting	58
Gambar 4. 23 Tampilan PlayerSettings	59

Gambar 4. 24 Tampilan other setting 59
Gambar 4. 25 Menu notifikasi..... 60
Gambar 4. 26 Loading 60

