

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUT.....	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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Batasan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Augmented Reality.....	8
2. Marker.....	13
a. Pengertian Marker.....	14
b. Metode Marker Tracking.....	14
3. Tata Surya.....	17
4. Game.....	23

5. Media Pembelajaran.....	25
6. <i>Software</i>	26
7. Penelitian Sebelumnya	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	40
B. Metode Pengumpulan Data	40
C. Alat dan Bahan Penelitian	42
1. Alat.....	42
2. Bahan	45
D. Konsep Penelitian.....	46
1. Identifikasi Masalah.....	46
2. Analisis Kebutuhan Sistem	47
3. Metode Pengembangan	47
4. Hasil	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Kebutuhan Sistem	53
1. <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</i>	54
2. <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</i>	54
B. Metode Pengembangan Sistem.....	54
1. Pengonsepan (Concept).....	54
2. Perancangan (Design)	55
3. Pengumpulan Materi (Material Collecting)	66
4. Pembuatan (Assembly)	69
5. Pengujian (Testing).....	90
6. Pendistribusian (Distribution)	100
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Data Jumlah Distribusi.....	16
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya.....	35
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	43
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Minimum	44
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Aplikasi.....	44
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep.....	56
Tabel 4.2 Perancangan Layout	57
Tabel 4.3 Fungsi Navigasi Button	65
Tabel 4.4 Materi Pembelajaran Aplikasi.....	66
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Alfa.....	91
Tabel 4.6 Metode Kuisisioner	94
Tabel 4.7 Jumlah Titik Responden	95
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Responden.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Kerja Augmented Reality	10
Gambar 2.2 Diagram Data Jumlah Distribusi Platform Android	16
Gambar 2.3 Data Pengguna Android Di Indonesia	17
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	46
Gambar 3.2 Multimedia Development Life Cycle	48
Gambar 4.1 Design Layout Splash Screen	58
Gambar 4.2 Design Layout Tampilan Loading	59
Gambar 4.3 Design Layout Menu Utama	60
Gambar 4.4 Design Layout Menu Tentang	61
Gambar 4.5 Design Layout Menu Petunjuk	62
Gambar 4.6 Design Layout AR Kamera	63
Gambar 4.7 Perancangan Struktur Navigasi	64
Gambar 4.8 Pembuatan Marker	70
Gambar 4.9 Website Vuforia	71
Gambar 4.10 Website Login Vuforia	71
Gambar 4.11 Pembuatan License Key	72
Gambar 4.12 Kode License Key	72
Gambar 4.13 Tampilan Target Manager	73
Gambar 4.14 Tampilan Create Database	73
Gambar 4.15 Tampilan Database	74
Gambar 4.16 Upload Marker	74
Gambar 4.17 Tampilan Marker Setelah Di Upload	75
Gambar 4.18 Tampilan Download Marker	75
Gambar 4.19 Pembuatan Button	76
Gambar 4.20 Pembuatan Logo AR Planet	77
Gambar 4.21 Pembuatan Icon Aplikasi	77
Gambar 4.22 Pembuatan Judul Menu Utama	78
Gambar 4.23 Pembuatan Loading Screen	79

Gambar 4.24 Pembuatan Tentang Aplikasi	79
Gambar 4.25 Pembuatan Petunjuk Aplikasi	80
Gambar 4.26 Pembuatan Penjelasan Planet.....	80
Gambar 4.27 Pembuatan Objek 3D	81
Gambar 4.28 Membuat Project Di Unity	82
Gambar 4.29 Mengubah Texture Type	82
Gambar 4.30 Membuat Splash Screen	83
Gambar 4.31 Membuat New Scene Loading	83
Gambar 4.32 Pembuatan Loading Screen	84
Gambar 4.33 Script Loading.....	84
Gambar 4.34 Tampilan Pembuatan Menu Utama.....	85
Gambar 4.35 Menambah UI Button	85
Gambar 4.36 Script Fungsi Button	86
Gambar 4.37 Script Fungsi Button On Off	86
Gambar 4.38 Script Fungsi Button Download Marker	87
Gambar 4.39 Download Package Vuforia	87
Gambar 4.40 Import Package Vuforia	88
Gambar 4.41 Setting AR Kamera	88
Gambar 4.42 Setting Image Target	89
Gambar 4.43 Tampilan Build Setting	89

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi
- Lampiran 2. Daftar Wawancara
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 4. Surat Keterangan Instansi
- Lampiran 5. Hasil Kuesioner Pemilihan Model Karakter
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner Pengujian Beta
- Lampiran 7. Kode Program

