

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	

A.	Landasan Teori	9
1.	Pengertian Multimedia	9
2.	Pengertian Media Pembelajaran	11
3.	Tentang Serangga	12
4.	<i>Augmented Reality</i>	16
5.	<i>Markerless Augmented Reality</i>	18
6.	Android	19
7.	Blender 3D	26
8.	<i>Adobe Illustrator</i>	27
9.	Unity 3D	28
10.	Pengertian <i>Audio</i>	29
B.	Penelitian Sebelumnya	29
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian	35
B.	Metode Pengumpulan Data	35
C.	Alat Dan Bahan Penelitian	37
D.	Konsep Penelitian	38
BAB IV	PEMBAHASAN	
A.	Gambaran Objek Penelitian	41
B.	Metode Pengembangan Sistem	41
1.	<i>Concept</i> (Pengeonsepan)	41
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	42
3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	49

4. <i>Assembly</i>	50
5. <i>Testing</i> (Pengujian)	65
6. <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71

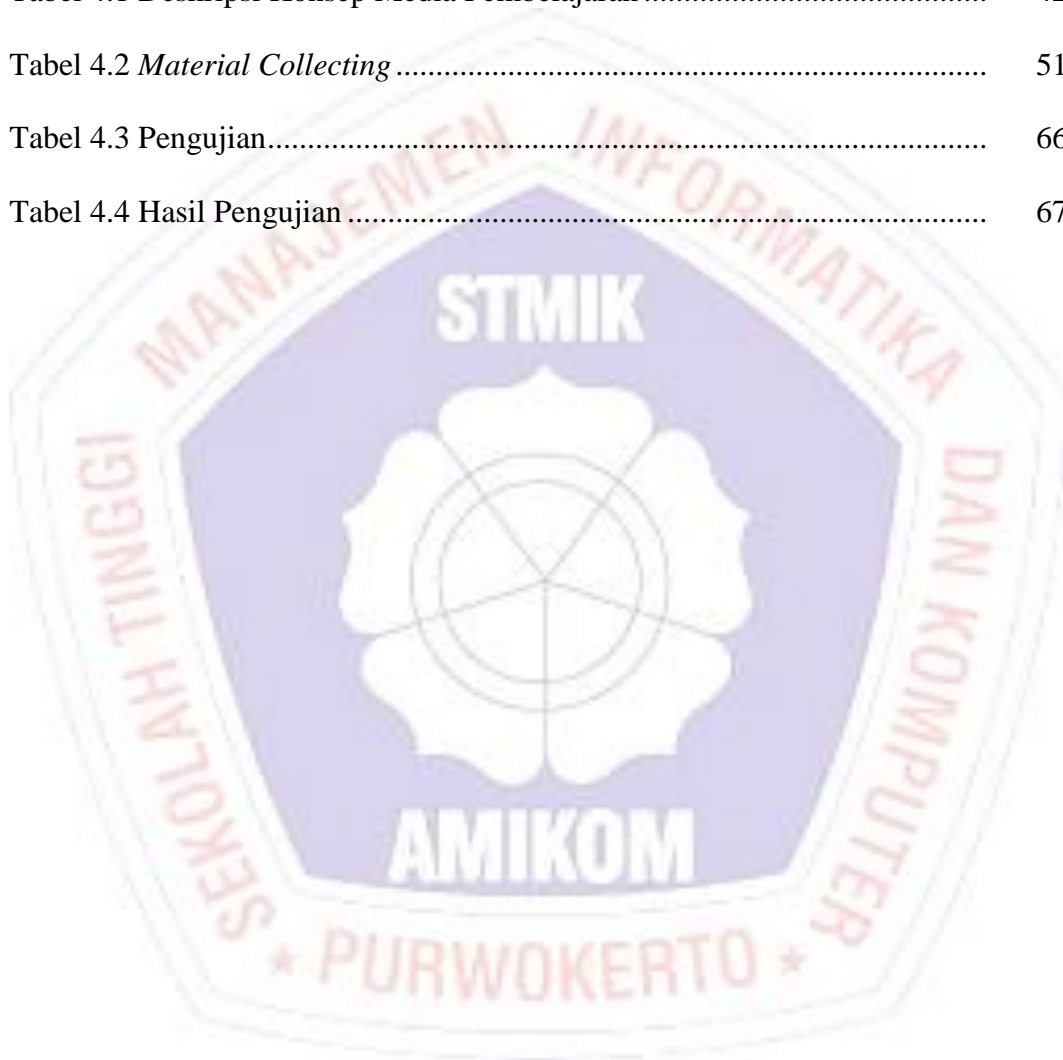
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagian – Bagian Tubuh Serangga	14
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya	32
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Media Pembelajaran	42
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	51
Tabel 4.3 Pengujian.....	66
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Nilai IPA 1 Semester	2
Gambar 1.2 Grafik Nilai Serangga	3
Gambar 1.3 Grafik Nilai Quiz	4
Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Diagram Anatomi Serangga.....	13
Gambar 2.3 Diagram Ilustrasi <i>Augmented Reality</i>	17
Gambar 2.4 Logo Android	19
Gambar 2.5 Logo Unity	28
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Multimedia.....	39
Gambar 4.1 <i>Design Layout</i> Menu Awal	43
Gambar 4.2 <i>Design Layout</i> Menu Utama	44
Gambar 4.3 <i>Design Layout</i> Menu Materi	45
Gambar 4.4 <i>Design Layout</i> Menu Materi Jenis	46
Gambar 4.5 <i>Design Layout</i> Menu <i>Quiz</i>	47
Gambar 4.6 <i>Design Layout</i> Menu Panduan	48
Gambar 4.7 <i>Design Layout</i> Menu Tentang.....	49
Gambar 4.8 Desain Halaman Awal Aplikasi	52
Gambar 4.9 Desain <i>Button</i>	53
Gambar 4.10 Desain <i>Pop Up</i>	53
Gambar 4.11 <i>Object</i> 3D Semut	54
Gambar 4.12 <i>Object</i> 3D Kupu – Kupu	54

Gambar 4.13 <i>Setting</i> SDK dan JDK	55
Gambar 4.14 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> kamera	56
Gambar 4.15 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> kamera	56
Gambar 4.16 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> halaman awal	57
Gambar 4.17 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> menu utama	57
Gambar 4.18 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> menu materi	58
Gambar 4.19 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> menu materi	59
Gambar 4.20 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> menu materi	59
Gambar 4.21 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> menu materi	60
Gambar 4.22 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> quiz	61
Gambar 4.23 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> soal	61
Gambar 4.24 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> panduan	62
Gambar 4.25 Tampilan Pertama pada <i>scene</i> tentang	62
Gambar 4.26 Tampilan dari menu <i>build setting</i>	63
Gambar 4.27 Tampilan dari menu <i>Player setting</i>	63
Gambar 4.28 Tampilan dari menu <i>setting icon</i>	64
Gambar 4.29 Tampilan dari menu <i>setting splash</i>	64
Gambar 4.30 Tampilan <i>other setting</i>	65
Gambar 4.31 Menu Notifikasi	65
Gambar 4.32 Loading	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

