

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRAK.....	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>	18
5. <i>Hewan</i>	19
6. <i>Low Poly Modeling</i>	20

	7. Media Pembelajaran	21
	8. <i>Software</i>	23
	B. Penelitian Sebelumnya	29
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	38
	B. Metode Pengumpulan Data	38
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	40
	D. Konsep Penelitian.....	43
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	51
	B. Analisis Kebutuhan Sistem	51
	C. Metode Pengembangan Sistem	53
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	53
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	54
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	64
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	69
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	92
	6. Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	104
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	106
	B. Saran.....	107
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-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	40
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Minimum Pengguna Aplikasi	41
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Aplikasi	41
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep	54
Tabel 4.2 Perancangan <i>Layout</i>	55
Tabel 4.3 Fungsi Navigasi <i>Button</i>	63
Tabel 4.4 Materi Pembuatan Aplikasi	64
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	93
Tabel 4.6 Metode Kuesioner	97
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon	97
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Responden	103

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.....	43
Gambar 3.2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	45
Gambar 4.1 <i>Design Layout Splash Screen</i>	56
Gambar 4.2 <i>Design Layout</i> Tampilan <i>Loading</i>	57
Gambar 4.3 <i>Design Layout</i> Menu Utama	58
Gambar 4.4 <i>Design Layout</i> Menu Tentang	59
Gambar 4.5 <i>Design Layout</i> Menu Petunjuk.....	60
Gambar 4.6 <i>Design Layout</i> AR Kamera	61
Gambar 4.7 Perancangan Struktur Navigasi	62
Gambar 4.8 Pembuatan <i>Marker</i>	70
Gambar 4.9 <i>Website Vuforia</i>	71
Gambar 4.10 <i>Website Login Vuforia</i>	71
Gambar 4.11 Pembuatan <i>License Key</i>	72
Gambar 4.12 Kode <i>License Key</i>	72
Gambar 4.13 Tampilan <i>Target Manager</i>	73
Gambar 4.14 Tampilan <i>Create Database</i>	73
Gambar 4.15 Tampilan <i>Database</i>	74
Gambar 4.16 <i>Upload Marker</i>	74
Gambar 4.17 Tampilan <i>Marker</i> Setelah di <i>Upload</i>	75

Gambar 4.18 Tampilan <i>Download Marker</i>	75
Gambar 4.19 Pembuatan <i>Button</i>	76
Gambar 4.20 Pembuatan <i>Logo AR Chibi</i>	77
Gambar 4.21 Pembuatan <i>Icon Aplikasi</i>	77
Gambar 4.22 Pembuatan Judul Menu Utama	78
Gambar 4.23 Pembuatan <i>Loading screen</i>	79
Gambar 4.24 Pembuatan Tentang Aplikasi	79
Gambar 4.25 Pembuatan Petunjuk Aplikasi	80
Gambar 4.26 Pembuatan Penjelasan Hewan.....	81
Gambar 4.27 Proses <i>Edit Dubbing</i>	81
Gambar 4.28 Pembuatan Objek 3D	82
Gambar 4.29 Membuat projek di <i>Unity 3D</i>	83
Gambar 4.30 Mengubah <i>Texture Type</i>	83
Gambar 4.31 Membuat <i>Splash Screen</i>	84
Gambar 4.32 Membuat <i>New Scene Loading</i>	84
Gambar 4.33 Pembuatan <i>Loading screen</i>	85
Gambar 4.34 <i>Script Loading</i>	85
Gambar 4.35 Tampilan Pembuatan Menu Utama.....	86
Gambar 4.36 Menambah UI Button.....	87
Gambar 4.37 <i>Script Fungsi Button</i>	87
Gambar 4.38 <i>Script Fungsi Button On off Sound</i>	88
Gambar 4.39 <i>Script Fungsi Button Download Marker</i>	88
Gambar 4.40 <i>Download Package Vuforia</i>	89

Gambar 4.41 <i>Import Package Vuforia</i>	89
Gambar 4.42 <i>Setting AR Camera</i>	90
Gambar 4.43 <i>Setting Image Target</i>	91
Gambar 4.44 <i>Tampilan Build setting</i>	91
Gambar 4.45 <i>Distribusi Aplikasi</i>	105



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

