

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
D. Konsep Penelitian .....	30

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	34
B. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	35
C. Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	41
D. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	42
E. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	70
F. Distribusi ( <i>Distribution</i> ).....	76

#### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	78
B. Saran .....	79

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Sebelumnya.....	25
Tabel 4. 1 Detail Konsep Media Pembelajaran.....	35
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> .....	36
Tabel 4. 3 <i>Alpha Testing</i> .....	70
Tabel 4. 4 Kriteria Hasil Belajar .....	72
Tabel 4. 5 Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post test</i> .....	72
Tabel 4. 6 Kategori Nilai N-Gain.....	74
Tabel 4. 7 Perhitungan N-Gain .....	75

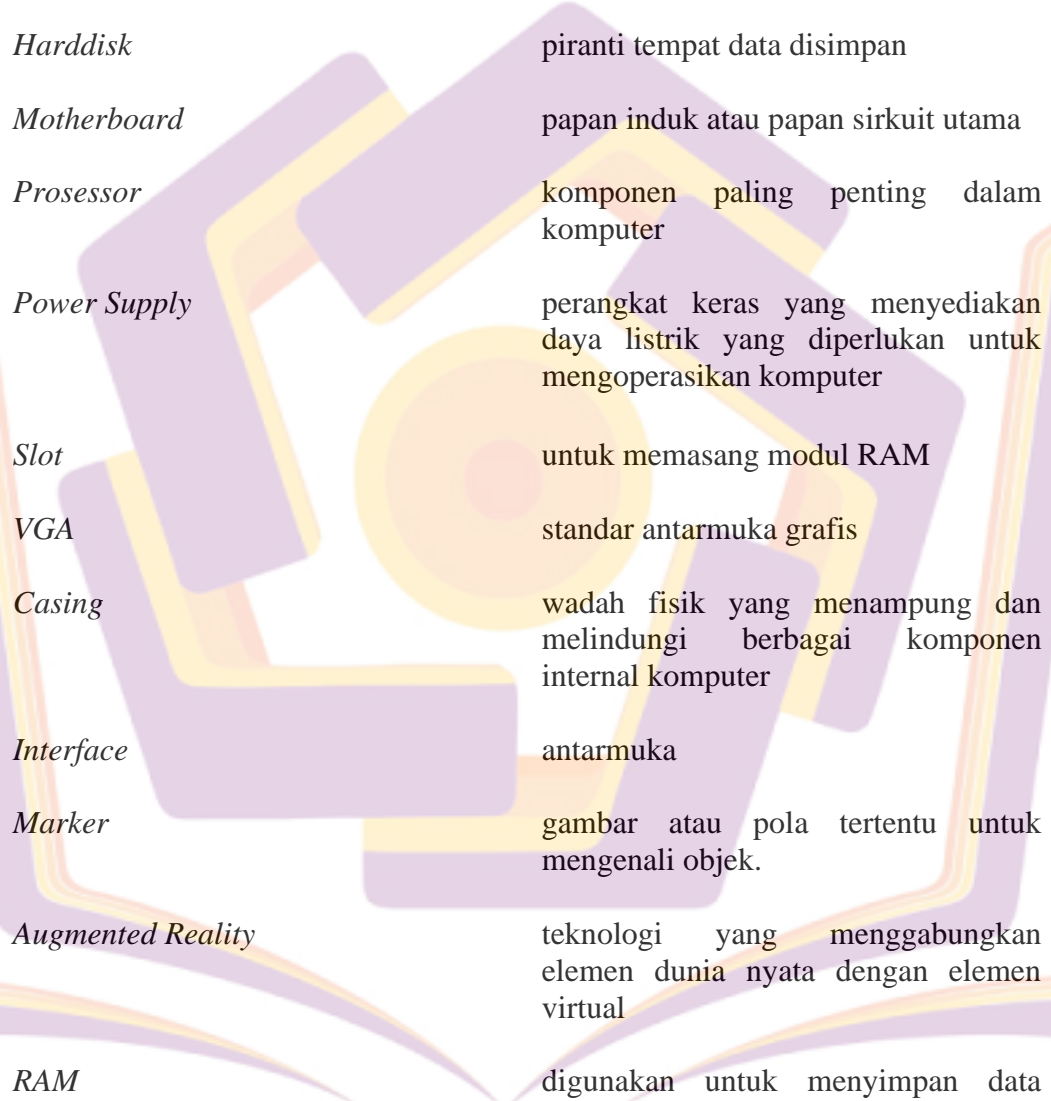


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Marker-based AR</i> .....	12
Gambar 2. 2 <i>Markerless AR</i> .....	12
Gambar 2. 3 <i>Projection-based AR</i> .....	13
Gambar 2. 4 <i>Superimposition-based AR</i> .....	13
Gambar 2. 5 <i>Location-based AR</i> .....	14
Gambar 2. 6 <i>Motherboard</i> .....	16
Gambar 2. 7 <i>Processor</i> .....	17
Gambar 2. 8 <i>Heatsink</i> .....	17
Gambar 2. 9. <i>Memori (RAM)</i> .....	18
Gambar 2. 10 <i>Hard Drive</i> .....	18
Gambar 2. 11 <i>Power Supply</i> .....	19
Gambar 2. 12 <i>Periferal</i> .....	19
Gambar 2. 13 <i>Unity 3D</i> .....	23
Gambar 2. 14 <i>Vuforia SDK</i> .....	24
Gambar 2. 15 <i>Blender</i> .....	24
Gambar 3. 1 <i>Konsep Penelitian</i> .....	31
Gambar 3. 2 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle</i> .....	32
Gambar 4. 1 <i>Struktur Navigasi</i> .....	41
Gambar 4. 2 <i>Objek 3D Processor</i> .....	43
Gambar 4. 3 <i>Objek 3D Heatsink</i> .....	44
Gambar 4. 4 <i>Objek 3D RAM (Memori)</i> .....	45
Gambar 4. 5 <i>Objek 3D Power Supply</i> .....	45
Gambar 4. 6 <i>Objek 3D Motherboard</i> .....	46
Gambar 4. 7 <i>Objek 3D Harddisk</i> .....	46
Gambar 4. 8 <i>Objek 3D VGA</i> .....	47
Gambar 4. 9 <i>Objek 3D Casing</i> .....	47
Gambar 4. 10 <i>Desain Icon</i> .....	48
Gambar 4. 11 <i>Desain Marker</i> .....	48

Gambar 4. 12 Pembuatan <i>User Interface</i> .....	49
Gambar 4. 13 <i>Database Marker Vuforia</i> .....	50
Gambar 4. 14 Pembuatan Tampilan <i>Splashscreen</i> .....	50
Gambar 4. 15 Pembuatan <i>Main Menu</i> .....	51
Gambar 4. 16 <i>Source Code</i> Btn_manager.....	51
Gambar 4. 17 Contoh Pembuatan Tampilan Materi .....	52
Gambar 4. 18 <i>Source Code</i> SoalManager .....	52
Gambar 4. 19 <i>Source Code</i> SwipeMateri.....	53
Gambar 4. 20 Pembuatan Menu AR Kamera.....	53
Gambar 4. 21 Pembuatan <i>Load</i> Kamera .....	54
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Splashscreen</i> .....	55
Gambar 4. 23 Tampilan Main Menu.....	56
Gambar 4. 24 Implementasi Tampilan Kompetensi .....	57
Gambar 4. 25 Implementasi Tampilan Daftar Materi .....	58
Gambar 4. 26 Gambar Petunjuk Penggunaan AR.....	59
Gambar 4. 27 Menu AR .....	59
Gambar 4. 28 Tampilan Petunjuk Soal .....	61
Gambar 4. 29 Tampilan Soal .....	61
Gambar 4. 30 Halaman Hasil Akhir Evaluasi .....	62
Gambar 4. 31 Tampilan Petunjuk Tombol.....	63
Gambar 4. 32 Tampilan Profil .....	64
Gambar 4. 33 Tampilan Objek <i>Processor</i> .....	65
Gambar 4. 34 Tampilan Objek <i>Heatsink</i> .....	65
Gambar 4. 35 Tampilan Objek RAM.....	66
Gambar 4. 36 Tampilan Objek Motherboard .....	67
Gambar 4. 37 Tampilan Objek Power Supply .....	67
Gambar 4. 38 Tampilan Objek Harddisk .....	68
Gambar 4. 39 Tampilan Objek VGA .....	69
Gambar 4. 40 Tampilan Objek <i>Casing</i> .....	69

## DAFTAR ISTILAH



<i>CPU</i>	central processing unit. CPU merupakan otak dari komputer
<i>Heatsink</i>	membuang panas yang dihasilkan oleh <i>processor</i> lewat konduksi panas dari <i>processor</i> .
<i>Harddisk</i>	piranti tempat data disimpan
<i>Motherboard</i>	papan induk atau papan sirkuit utama
<i>Processor</i>	komponen paling penting dalam komputer
<i>Power Supply</i>	perangkat keras yang menyediakan daya listrik yang diperlukan untuk mengoperasikan komputer
<i>Slot</i>	untuk memasang modul RAM
<i>VGA</i>	standar antarmuka grafis
<i>Casing</i>	wadah fisik yang menampung dan melindungi berbagai komponen internal komputer
<i>Interface</i>	antarmuka
<i>Marker</i>	gambar atau pola tertentu untuk mengenali objek.
<i>Augmented Reality</i>	teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen virtual
<i>RAM</i>	digunakan untuk menyimpan data sementara yang dapat diakses dengan cepat oleh prosesor



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

Lampiran 4. Angket Penilaian

Lampiran 5. Dokumentasi

