

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	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.....	ixx
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
B. Metode Pengumpulan Data.....	15
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	16
D. Konsep Penelitian	17

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Metode Pengembangan Sistem..... 23

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 46

B. Saran 46

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Komparasi Penelitian Sebelumnya	12
Tabel 4. 1 Storyboard.....	24
Tabel 4. 2 Material Collecting	29
Tabel 4. 3 Pengujian Alpha Test.....	39
Tabel 4. 4 Kuesioner	42
Tabel 4. 5 Data Responden	43
Tabel 4. 6 Interval Skor.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Jumlah Siswa Berdasarkan Nilai KKM	2
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	18
Gambar 3. 2 Multimedia Development Life Cycle.....	20
Gambar 4. 1 Flowchart Navigasi Aplikasi	26
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....	27
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Play	27
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Help	28
Gambar 4. 5 Tampilan Menu About	28
Gambar 4. 6 Objek Sphere	30
Gambar 4. 7 Texture Pada Objek.....	30
Gambar 4. 8 Format FBX.....	31
Gambar 4. 9 Modifier Displace.....	31
Gambar 4. 10 Texture Properties Tipe Voronoi.....	31
Gambar 4. 11 Modifier Subdivision Surface	32
Gambar 4. 12 License Manager Vuforia.....	32
Gambar 4. 13 License Key Vuforia	33
Gambar 4. 14 Target Manager	33
Gambar 4. 15 Add Target	33
Gambar 4. 16 Canvas	34
Gambar 4. 17 Panel.....	34
Gambar 4. 18 Aset Panel.....	34
Gambar 4. 19 Scene	35
Gambar 4. 20 Marker dan Objek 3D Unity.....	35
Gambar 4. 21 Pengaturan Vuforia Engine	35
Gambar 4. 22 App License Key	36
Gambar 4. 23 Database	36
Gambar 4. 24 Scenes dalam Build Settings	37
Gambar 4. 25 Player Settings.....	38
Gambar 4. 26 Build Aplikasi	38