

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	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Tempat dan Waktu	22
B. Metode Pengumpulan Data	22
C. Alat dan Bahan Penelitian	24
D. Konsep Penelitian	26

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
B. Hasil Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	34
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.2. <i>Material Collecting</i>	40
Tabel 4.3. Penilaian Aplikasi	67
Tabel 4.4. Kategori Kelayakan.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Hasil survei online	1
Gambar 3.1. Konsep Penelitian	26
Gambar 4.1. Persentase Media Pembelajaran	35
Gambar 4.2. <i>Flowchart</i> Aplikasi	37
Gambar 4.3. Pilih <i>Android</i>	41
Gambar 4.4. <i>Install Samsung Android Provider</i>	41
Gambar 4.5. Ikon Aplikasi	42
Gambar 4.6. <i>Landscape Left</i>	42
Gambar 4.7. <i>Splash Image</i>	43
Gambar 4.8. <i>API Level</i>	43
Gambar 4.9. <i>Background MainMenu</i>	44
Gambar 4.10. <i>Button Play, About dan Quit</i>	45
Gambar 4.11. Halaman <i>About</i>	45
Gambar 4.12. <i>Script MainMenu</i>	46
Gambar 4.13. <i>Script About</i>	46
Gambar 4.14. <i>Button Play</i>	46
Gambar 4.15. <i>Button About</i>	47
Gambar 4.16. <i>Button Quit</i>	47
Gambar 4.17. Buat <i>License Key</i>	48
Gambar 4.18. Salin <i>License Key</i>	48
Gambar 4.19. Tempel <i>License Key</i>	48
Gambar 4.20. <i>Import Database</i>	49
Gambar 4.21. <i>ImageTarget</i>	49
Gambar 4.22. Rumus dan <i>Back</i>	50
Gambar 4.23. Atur <i>Texture</i> ke Objek 3D di blender	50
Gambar 4.24. Pizza 3D ke <i>ImageTargetPizza</i>	51
Gambar 4.25. Gudang 3D ke <i>ImageTargetPizza</i>	51
Gambar 4.26. <i>Scene Rumus</i>	52

Gambar 4.27. <i>Script Play</i>	52
Gambar 4.28. <i>Button Rumus</i>	53
Gambar 4.29. <i>Script BackCamera</i>	53
Gambar 4.30. <i>Button Back</i>	54
Gambar 4.31. <i>Import Lean Touch</i>	54
Gambar 4.32. <i>Add Component</i> di Gudang 3D	55
Gambar 4.33. <i>Add Component</i> di Pizza 3D	55
Gambar 4.34. Tambahkan <i>Lean Touch</i>	56
Gambar 4.35. <i>Script GameController</i> di <i>Unity</i>	56
Gambar 4.36. <i>Object PlaySound</i> untuk pizza dan gudang	57
Gambar 4.37. <i>Panel On Click</i> pada <i>Inspector</i>	57
Gambar 4.38. <i>Scene</i>	58
Gambar 4.39. <i>Script Contoh Soal</i>	58
Gambar 4.40. Membuat <i>Keystore</i> Baru.....	59
Gambar 4.41. <i>Keystore</i> Sudah Dibuat	60
Gambar 4.42. Proses <i>Build</i>	60
Gambar 4.43. <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	63
Gambar 4.44. Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	64
Gambar 4.45. Uji Normalitas	65
Gambar 4.46. Uji-T	65
Gambar 4.47. Grafik <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	66

DAFTAR ISTILAH

1. *Augmented Reality (AR)* – Teknologi yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata secara interaktif melalui perangkat seperti *smartphone* atau *tablet*.
2. *Marker* – Gambar atau objek yang digunakan sebagai pemicu untuk menampilkan model 3D dalam aplikasi AR.
3. *Unity – Software* pengembangan aplikasi berbasis game dan simulasi yang digunakan untuk membuat aplikasi *Augmented Reality* dalam penelitian ini.
4. *Vuforia SDK – Software Development Kit* yang digunakan untuk mengembangkan fitur *Augmented Reality* pada perangkat *mobile*.
5. *Minat Belajar – Ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang dapat memengaruhi hasil akademik mereka.*
6. *Pre-Test dan Post-Test* – Metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur perubahan minat dan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi AR.
7. *Uji Normalitas* – Pengujian statistik untuk menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal, biasanya menggunakan metode *Shapiro-Wilk*.
8. *Uji-T Berpasangan* – Metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara dua kelompok data yang saling berhubungan, dalam hal ini hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa.
9. *Model ADDIE* – Model pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Survei

Lampiran.2. Wawancara

Lampiran 3. *Pre-Test* dan *Post-Test*

Lampiran 4. Kuesioner

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi

