

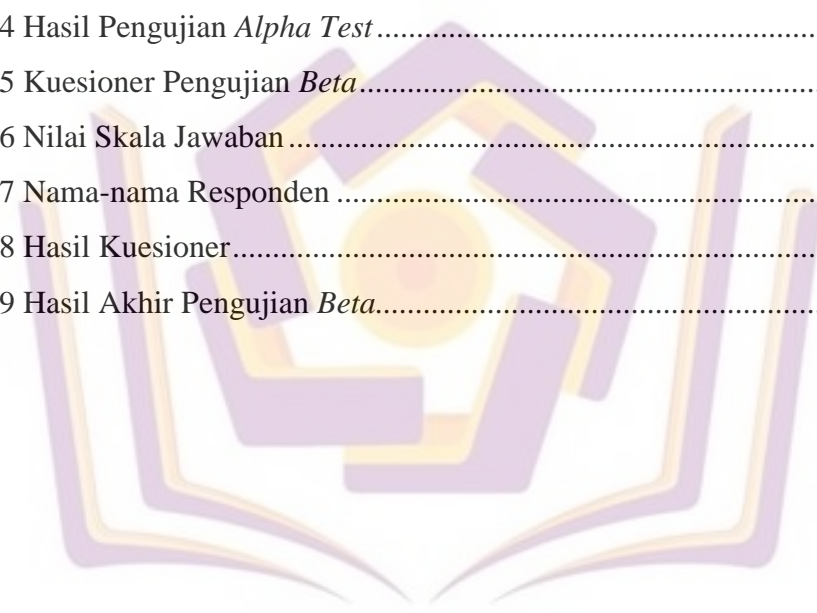
DAFTAR ISI

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 LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. Edukasi.....	5
2. Gamelan Jawa	6
3. Alat Musik Gamelan Jawa.....	6
4. <i>Augmented Reality</i>	11

5. Marker.....	12
6. Software yang digunakan.....	13
B. Penelitian Sebelumnya.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
B. Metode Pengumpulan Data.....	22
C. Alat dan Bahan.....	24
D. Konsep Penelitian	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	31
1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	31
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	32
3. <i>Material Collecting</i>	36
4. Assembly (Pembuatan).....	37
5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	44
6. <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	55
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	20
Tabel 3.1 Alat Penelitian.....	24
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi Konsep.....	31
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 4.3 Pengumpulan Bahan	37
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i>	45
Tabel 4.5 Kuesioner Pengujian <i>Beta</i>	46
Tabel 4.6 Nilai Skala Jawaban.....	47
Tabel 4.7 Nama-nama Responden	47
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner.....	49
Tabel 4.9 Hasil Akhir Pengujian <i>Beta</i>	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bonang	7
Gambar 2.2 Cilempung	7
Gambar 2.3. Gambang	8
Gambar 2.4. Gender	8
Gambar 2.5. Gong	9
Gambar 2.6. Kendang	9
Gambar 2.7. Saron.....	10
Gambar 2.8. Suling	11
Gambar 2.9. <i>Unity Game Engine</i>	13
Gambar 2.10. <i>Blender</i>	14
Gambar 2.11. <i>Vuforia</i>	15
Gambar 2.12. <i>Visual Studio</i>	16
Gambar 2.13. <i>Inkscape</i>	16
Gambar 2.14. <i>Adobe Audition CS6</i>	17
Gambar 2.15. <i>Android</i>	18
Gambar 3.1. Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 3.2. Metode <i>MDLC</i>	27
Gambar 4.1. Struktur Navigasi	36
Gambar 4.2. Pembuatan Objek 3D Alat Musik Gamelan Saron.....	38
Gambar 4.3. Pembuatan Objek 3D Alat Musik Gamelan Bonang	39
Gambar 4.4. Pembuatan Objek 3D Alat Musik Gamelan Gambang	39
Gambar 4.5. Pembuatan Objek 3D Alat Musik Gamelan Gong	40
Gambar 4.6. <i>Spalsh Screen</i>	41
Gambar 4.7. Main Menu	42
Gambar 4.8. Menu Bermain.....	43
Gambar 4.9. <i>Build</i> Aplikasi AR Gamelan.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 3. Dokumentasi



