

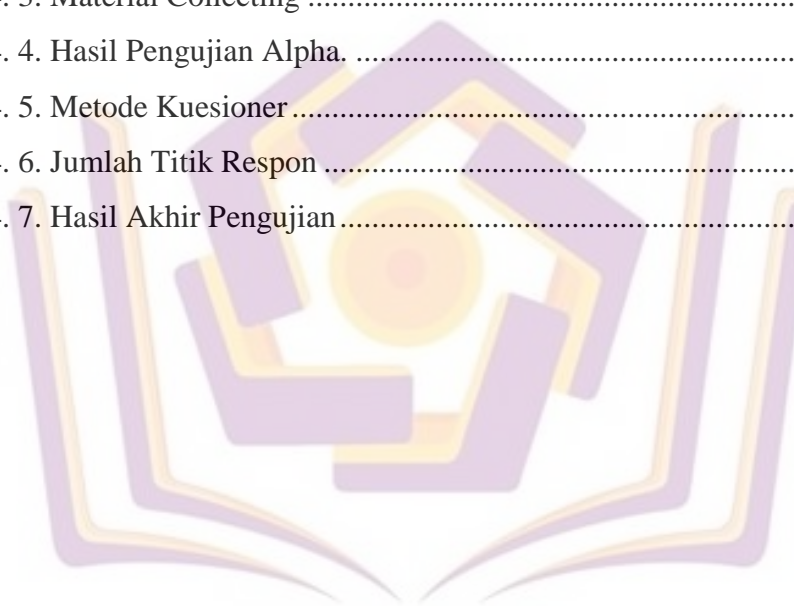
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	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.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran .....	8
2. Animasi .....	10
3. Multimedia .....	14
4. Unity.....	16
5. Android.....	16
6. Unity 3D.....	18

7. Vuforia SdK .....	19
8. Augmented Reality .....	19
9. Blender .....	20
10. Corel Draw.....	20
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat Penelitian.....	28
D. Konsep Penelitian .....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	37
B. Analisis Sistem.....	39
1. Konsep ( <i>Concept</i> ).....	39
2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	40
3. <i>Material Collecting</i> ( Pengumpulan Materi).....	46
4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	47
5. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Versi Android (Haiwiki.info, 2017).....	18
Tabel 2. 2. Perbedaan dan Persamaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya	23
Tabel 4. 1. Rincian Storyboard .....	41
Tabel 4. 2. Struktur Navigasi .....	46
Tabel 4. 3. Material Collecting .....	47
Tabel 4. 4. Hasil Pengujian Alpha. ....	63
Tabel 4. 5. Metode Kuesioner .....	65
Tabel 4. 6. Jumlah Titik Respon .....	65
Tabel 4. 7. Hasil Akhir Pengujian.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 3. 2. Tahapan Pengembangan Multimedia.....	32
Gambar 4. 1. Software Corel Draw X7.....	48
Gambar 4. 2. Pembuatan Background Marker.....	49
Gambar 4. 3. Drag-drop.....	49
Gambar 4. 4. Transform Control.....	50
Gambar 4. 5. Horizontal Type Tool.....	50
Gambar 4. 6. Perintah Save File.....	51
Gambar 4. 7. Hasil Save File.....	51
Gambar 4. 8. Login Developer.vuforia.com.....	52
Gambar 4. 9. Pembuatan License Manager.....	53
Gambar 4. 10. Pembuatan Database.....	53
Gambar 4. 11. Target Market.....	54
Gambar 4. 12. Marker.....	54
Gambar 4. 13. Kualitas marker.....	55
Gambar 4. 14. Download Marker.....	55
Gambar 4. 15. Pembuatan Tampilan Menu.....	56
Gambar 4. 16. Inspector Pembuatan Tampilan Menu Utama.....	57
Gambar 4. 17. Pembuatan Tampilan Background.....	57
Gambar 4. 18. Inspector Pembuatan Tampilan Bacground.....	58
Gambar 4. 19. Pembutan Button Di Menu.....	59
Gambar 4. 20. Inspector Button Untuk Menu.....	59
Gambar 4. 21. Tampilan Menu.....	60
Gambar 4. 22. Scripte Pembuatan Home Menu.....	61

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Penelitian di SD N 1 GRENDENG

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Kuisisioner

