

DAFTAR ISI

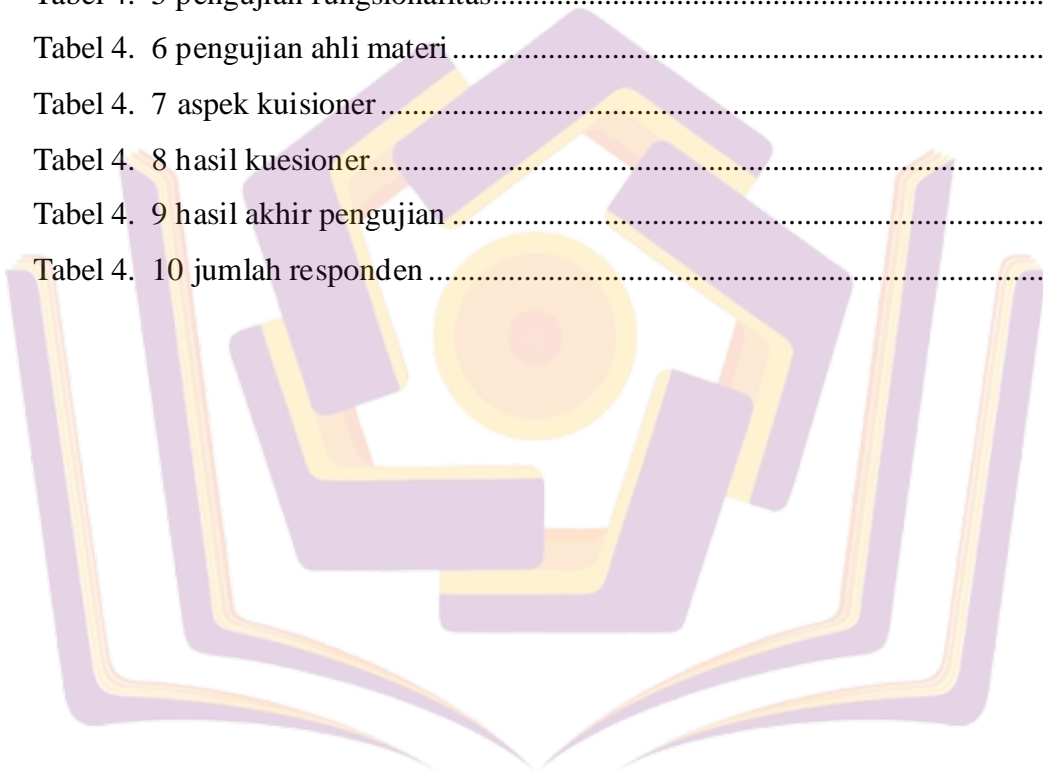
HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	28
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	30
D. Konsep Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

A. Analisis Kebutuhan Sistem	39
B. Metode Pengembangan Sistem	40
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian sebelumnya.....	22
Tabel 4. 1 Deskripsi Konsep	42
Tabel 4. 2 deskripsi storyboard	43
Tabel 4. 3 deskripsi bahan pembuatan	46
Tabel 4. 4 Soal Quiz	47
Tabel 4. 5 pengujian fungsionalitas.....	63
Tabel 4. 6 pengujian ahli materi.....	66
Tabel 4. 7 aspek kuisisioner	66
Tabel 4. 8 hasil kuesioner.....	68
Tabel 4. 9 hasil akhir pengujian	74
Tabel 4. 10 jumlah responden	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cara kerja augmented reality	12
Gambar 2. 2 Tampilan awal unity3D	14
Gambar 2. 3 Tampilan awal Vuforia SDK.....	15
Gambar 3. 1 kerangka berfikir	31
Gambar 3. 2 metode MDLC.....	33
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi.....	45
Gambar 4. 2 Pembuatan Marker	48
Gambar 4. 3 Website pendaftaran akun	49
Gambar 4. 4 Website login vuforia	49
Gambar 4. 5 Lisensi key	50
Gambar 4. 6 Membuat database marker	50
Gambar 4. 7 Target marker	51
Gambar 4. 8 Upload file marker.....	51
Gambar 4. 9 Download database marker	52
Gambar 4. 10 Desain Menu Utama	52
Gambar 4. 11 Desain menu tentang	53
Gambar 4. 12 Desain tampilan info	53
Gambar 4. 13 Desain Penjelasan	54
Gambar 4. 14 Desain Quizz	55
Gambar 4. 15 Pembuatan Object 3D.....	55
Gambar 4. 16 Membuat project unity	56
Gambar 4. 17 Membuat new scene	56
Gambar 4. 18 Menambahkan game objek canvas	57
Gambar 4. 19 Ubah type gambar	57
Gambar 4. 20 Menambahkan button.....	58
Gambar 4. 21 Kode pindah scene.....	58
Gambar 4. 22 Property on Click () pada button	59
Gambar 4. 23 Download package vuforia.....	59
Gambar 4. 24 Import package vuforia	60

Gambar 4. 25 Menambahkan image target	60
Gambar 4. 26 Menambahkan objek 3D	61
Gambar 4. 27 Scene AR.....	62
Gambar 4. 28 Build projek menjadi .APK.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu bimbingan
- Lampiran 2. Surat izin penelitian
- Lampiran 3. Kuisisioner dan nilai
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Modul materi

