

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Batasan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Augmented Reality .....	8
2. Marker .....	13
a. Pengertian Marker .....	14
b. Metode Marker Tracking .....	14
3. Tata Surya .....	17
4. Game .....	23

5. Media Pembelajaran.....	25
6. <i>Software</i> .....	26
7. Penelitian Sebelumnya .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
B. Metode Pengumpulan Data .....	40
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	42
1. Alat.....	42
2. Bahan .....	45
D. Konsep Penelitian.....	46
1. Identifikasi Masalah.....	46
2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	47
3. Metode Pengembangan .....	47
4. Hasil.....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Kebutuhan Sistem .....	53
1. <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</i> .....	54
2. <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</i> .....	54
B. Metode Pengembangan Sistem.....	54
1. Pengonsepan (Concept).....	54
2. Perancangan (Design) .....	55
3. Pengumpulan Materi (Material Collecting) .....	66
4. Pembuatan (Assembly) .....	69
5. Pengujian (Testing).....	90
6. Pendistribusian (Distribution) .....	100
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Data Jumlah Distribusi.....	16
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya.....	35
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	43
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Minimum .....	44
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Aplikasi.....	44
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep.....	56
Tabel 4.2 Perancangan Layout .....	57
Tabel 4.3 Fungsi Navigasi Button .....	65
Tabel 4.4 Materi Pembelajaran Aplikasi.....	66
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Alfa.....	91
Tabel 4.6 Metode Kuisisioner .....	94
Tabel 4.7 Jumlah Titik Responden .....	95
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Responden.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Kerja Augmented Reality .....	10
Gambar 2.2 Diagram Data Jumlah Distribusi Platform Android .....	16
Gambar 2.3 Data Pengguna Android Di Indonesia .....	17
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir .....	46
Gambar 3.2 Multimedia Development Life Cycle .....	48
Gambar 4.1 Design Layout Splash Screen .....	58
Gambar 4.2 Design Layout Tampilan Loading .....	59
Gambar 4.3 Design Layout Menu Utama .....	60
Gambar 4.4 Design Layout Menu Tentang .....	61
Gambar 4.5 Design Layout Menu Petunjuk .....	62
Gambar 4.6 Design Layout AR Kamera .....	63
Gambar 4.7 Perancangan Struktur Navigasi .....	64
Gambar 4.8 Pembuatan Marker .....	70
Gambar 4.9 Website Vuforia .....	71
Gambar 4.10 Website Login Vuforia .....	71
Gambar 4.11 Pembuatan License Key .....	72
Gambar 4.12 Kode License Key .....	72
Gambar 4.13 Tampilan Target Manager .....	73
Gambar 4.14 Tampilan Create Database .....	73
Gambar 4.15 Tampilan Database .....	74
Gambar 4.16 Upload Marker .....	74
Gambar 4.17 Tampilan Marker Setelah Di Upload .....	75
Gambar 4.18 Tampilan Download Marker .....	75
Gambar 4.19 Pembuatan Button .....	76
Gambar 4.20 Pembuatan Logo AR Planet .....	77
Gambar 4.21 Pembuatan Icon Aplikasi .....	77
Gambar 4.22 Pembuatan Judul Menu Utama .....	78
Gambar 4.23 Pembuatan Loading Screen .....	79

Gambar 4.24 Pembuatan Tentang Aplikasi .....	79
Gambar 4.25 Pembuatan Petunjuk Aplikasi .....	80
Gambar 4.26 Pembuatan Penjelasan Planet.....	80
Gambar 4.27 Pembuatan Objek 3D .....	81
Gambar 4.28 Membuat Project Di Unity .....	82
Gambar 4.29 Mengubah Texture Type .....	82
Gambar 4.30 Membuat Splash Screen .....	83
Gambar 4.31 Membuat New Scene Loading .....	83
Gambar 4.32 Pembuatan Loading Screen .....	84
Gambar 4.33 Script Loading.....	84
Gambar 4.34 Tampilan Pembuatan Menu Utama.....	85
Gambar 4.35 Menambah UI Button .....	85
Gambar 4.36 Script Fungsi Button .....	86
Gambar 4.37 Script Fungsi Button On Off .....	86
Gambar 4.38 Script Fungsi Button Download Marker .....	87
Gambar 4.39 Download Package Vuforia .....	87
Gambar 4.40 Import Package Vuforia .....	88
Gambar 4.41 Setting AR Kamera .....	88
Gambar 4.42 Setting Image Target .....	89
Gambar 4.43 Tampilan Build Setting .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi
- Lampiran 2. Daftar Wawancara
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 4. Surat Keterangan Instansi
- Lampiran 5. Hasil Kuesioner Pemilihan Model Karakter
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner Pengujian Beta
- Lampiran 7. Kode Program

