

DAFTAR ISI

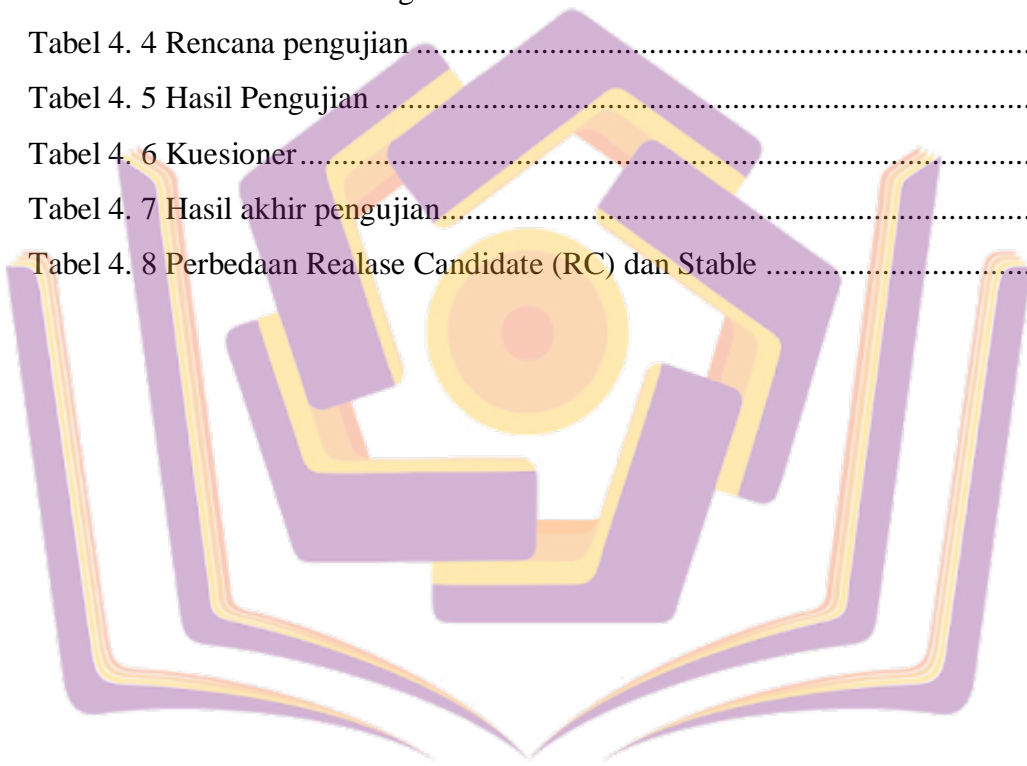
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Batasan Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9

2.	Multimedia	10
3.	Animasi	11
4.	<i>Augmented Reality</i>	12
5.	Implementasi <i>Augmented Reality</i>	15
6.	Petunjuk Instalasi Listrik Berdasarkan PUIL 2011	17
7.	Kebakaran Akibat <i>Korsleting</i> Listrik.....	18
8.	Benda Tiga Dimensi	19
9.	Poster	19
10.	<i>Unity Game Engine</i>	20
11.	<i>Blender</i>	21
12.	<i>Corel Draw</i>	21
13.	<i>Adobe Photoshop</i>	21
14.	<i>Vuforia Engine</i>	22
15.	Sistem Operasi <i>Android</i>	23
B.	Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	30
1.	Tempat Penelitian.....	30
2.	Waktu Penelitian	30
B.	Metode Pengumpulan Data	30
1.	Wawancara.....	30
2.	Studi Pustaka	31
3.	Penggunaan Dokumen	31
C.	Alat Penelitian Dan Bahan.....	32
D.	Konsep Penelitian.....	34

1. Analisa Masalah	35
2. Studi Pustaka	35
3. Identifikasi Kebutuhan Produksi	35
4. Metode Pengembangan Sistem	35
E. Pengembangan Sistem.....	36
1. <i>Concept</i> (pengkonsepan).....	36
2. <i>Design</i> (perancangan)	37
3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	37
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	37
5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	38
6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	39
1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	39
2. <i>Design</i> (Perancangan)	41
3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	48
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	49
5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	69
6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 3. 1 Perangkat Keras (Hardware).....	32
Tabel 3. 2 perangkat Lunak (Software)	33
Tabel 4. 1 Deskripsi konsep dari media pembelajaran	40
Tabel 4. 2 Storyboard.....	41
Tabel 4. 3 Material Collecting.....	48
Tabel 4. 4 Rencana pengujian	70
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian	74
Tabel 4. 6 Kuesioner	76
Tabel 4. 7 Hasil akhir pengujian.....	83
Tabel 4. 8 Perbedaan Realase Candidate (RC) dan Stable	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Penyebab Kebakaran	3
Gambar 2. 1 Diagram Kerja Augmented Reality	13
Gambar 2. 2 Marker Continuum	14
Gambar 2. 3 Penjabaran Virtual Continuum.....	14
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	34
Gambar 3. 2 metode MDLC (Metode Development Life Cycle)	36
Gambar 4. 1 Flowchart pembuatan aplikasi.....	44
Gambar 4. 2 struktur navigasi aplikasi	46
Gambar 4. 3 Flowchart sistem.....	47
Gambar 4. 4 Desain halaman awal aplikasi	49
Gambar 4. 5 Desain halaman loading	50
Gambar 4. 6 Desain halaman menu	51
Gambar 4. 7 Desain button.....	51
Gambar 4. 8 Hasil modelling karakter.....	52
Gambar 4. 9 Hasil texture objek.....	53
Gambar 4. 10 Proses pemberian rigging.....	54
Gambar 4. 11 Proses animation.....	55
Gambar 4. 12 Database marker vuforia	56
Gambar 4. 13 Tampilan awal unity	58
Gambar 4. 14 Import database marker.....	58
Gambar 4. 15 Tampilan scene menu awal	60
Gambar 4. 16 Tampilan scene petunjuk	61
Gambar 4. 17 Tampilan pada scene loading	62
Gambar 4. 18 Tampilan pada scene menu about.....	63
Gambar 4. 19 Tampilan pada scene ARcamera	63
Gambar 4. 20 Tampilan menu build setting.....	65
Gambar 4. 21 Tampilan PlayerSettings	66
Gambar 4. 22 Tampilan other setting	67

Gambar 4. 23 Menu Penyimpanan 67
Gambar 4. 24 Menu Build..... 68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Lembar Kuesioner

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

Lampiran 5. Daftar Wawancara

Lampiran 6. Kode Program

