

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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media Interaktif	12
3. <i>Augmented Reality (AR)</i>	13
4. <i>Unity 3D</i>	18
5. Sistem Informasi <i>Android</i>	19
6. <i>3D Studio Max</i>	20

	7. <i>Corel Draw</i>	21
	8. <i>Visual Studio</i>	21
	9. <i>Vuforia SDK</i>	22
	B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian	34
	B. Metode Pengumpulan Data	34
	C. Alat dan Bahan Penelitian	35
	D. Konsep Penelitian	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Sistem	46
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	46
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	47
	3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	51
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	52
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	66
	6. <i>Distribution</i> (Distribusi)	80
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	83
	B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	30
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep	46
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	48
Tabel 4.3 <i>Material Collecting</i>	51
Tabel 4.4 Rencana pengujian	67
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	70
Tabel 4.6 Daftar Nama Responden	72
Tabel 4.7 Daftar Pertanyaan.....	73
Tabel 4.8 Skala Jawaban.....	74
Tabel 4.9 Presentase Nilai.....	74
Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Responden.....	75
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kuartal 2009 sampai 2018.....	4
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	37
Gambar 3.2 Tahap pengembangan Multimedia	41
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Aplikasi	50
Gambar 4.2 Desain halaman awal aplikasi	53
Gambar 4.3 Desain halaman <i>menu</i>	53
Gambar 4.4 Desain <i>button</i>	54
Gambar 4.5 Hasil <i>Modelling</i> Karakter	55
Gambar 4.6 Hasil <i>texture</i> karakter	56
Gambar 4.7 Database <i>Marker Vuforia</i>	56
Gambar 4.8 Tampilan Awal <i>Unity</i>	57
Gambar 4.9 <i>Import database marker</i>	58
Gambar 4.10 Tampilan <i>scene</i> menu awal	59
Gambar 4.11 Tampilan <i>scene</i> panduan	60
Gambar 4.12 Tampilan <i>scene</i> menu awal	61
Gambar 4.13 Tampilan pada <i>scene</i> menu <i>about</i>	61
Gambar 4.14 Tampilan pada <i>scene ARcamera</i>	62
Gambar 4.15 Tampilan kuis.....	63
Gambar 4.16 Tampilan menu <i>build setting</i>	64
Gambar 4.17 Tampilan <i>player setting</i>	64
Gambar 4.18 Tampilan <i>setting icon</i>	65
Gambar 4.19 Tampilan <i>other setting</i>	65
Gambar 4.20 Tampilan menu notifikasi.....	66
Gambar 4.21 Tampilan <i>loading</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Pernyataan Kerjasama
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. *Coding*
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner
- Lampiran 7. Materi dan Marker
- Lampiran 8. Nilai Siswa

