

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Ciri – Ciri Media Pembelajaran	5
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	6
2.2 Bangun Ruang Sisi Datar	7
2.3 <i>Augmented reality</i>	8
2.4 Vuforia	9
2.4.1 Marker – Based Tracking	9
2.4.2 Markerless Tracking	9
2.5 Unity 3D	9
2.6 Mobile Learning	10
2.7 Aplikasi Mobile	11
2.8 Unfield Modeling Language (UML)	11

2.9	Prototype	12
2.10	Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III		16
Metode Penelitian.....		16
3.1	Langkah – langkah penelitian.....	16
3.1	Menentukan Topik	17
3.2	Identifikasi Masalah	17
3.3	Studi Literatur.....	18
3.4	Tujuan Penelitian.....	18
3.5	Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	19
3.6	Metode <i>Prototype</i> : Perancangan.....	19
3.6.1	Arsitektur sistem	19
3.6.2	Perancangan diagram	20
3.6.3	Desain Marker Geometri.....	20
3.7	Metode <i>Prototype</i> : Implementasi	21
3.8	Metode <i>Prototype</i> : Pengujian	23
3.9	Laporan Penelitian.....	28
BAB IV Pembahasan		29
4.1	Hasil Observasi dan wawancara.....	29
4.1.1	Observasi.....	29
4.1.2	Wawancara.....	29
4.2	Perancangan UML.....	30
4.2.1	Use Case Diagram.....	30
4.2.2	Activity Diagram.....	31
4.3	Perancangan User Interface.....	33
4.3.1	Quick Desain.....	33
4.3.2	Desain Akhir	34
4.4	Pengujian	38
4.4.1	Hasil Black Box Testing	38
4.4.2	Hasil Kuesioner.....	40
4.4.3	Hasil Usability Testing.....	44
BAB V.....		45
PENUTUP.....		45

5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN.....		49