

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Silabus Sekolah Menengah Kejuruan Prakarya Internasional	6
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.3 Peran Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan.....	7
2.4 Perangkat Keras Komputer	8
2.5 Augmented Reality	9
2.5.1 <i>Marker</i>	10
2.6 Android	11
2.6.1 Versi Android.....	11
2.7 Vuforia SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	12
2.7.1 Arsitektur Vuforia.....	14
2.8 Unity.....	15
2.9 Blender.....	16
2.10 Adobe Photoshop	16

2.11	<i>Struktur Navigasi</i>	17
2.12	<i>Story Board Design</i>	18
2.13	<i>Black Box Testing</i>	19
2.14	<i>Use case Diagram</i>	19
2.15	<i>Flowmap</i>	21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Analisis Sistem	23
3.1.1	Gambaran Alur Proses Saat Ini.....	24
3.1.2	Gambaran Alur Proses Usulan	25
3.2	Pemodelan Kebutuhan Sistem.....	26
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	26
3.2.2	Deskripsi Aktor	26
3.2.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	27
3.2.4	Skenario <i>Use Case</i>	27
3.2.5	Struktur Navigasi.....	33
3.3	<i>Flowmap</i> Simulasi	33
3.4	Rancangan <i>Storyboard</i>	35
3.5	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	38
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras Pengembangan Sistem	38
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi Sistem	38
3.5.3	Kebutuhan Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	38
3.5.4	Kebutuhan Perangkat Lunak Implentasi Sistem.....	39
3.6	Studi Komparasi Aplikasi Sejenis	39
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		41
4.1	Implementasi	41
4.1.1	Persiapan Pembangunan Produk.....	41
4.1.2	Pengembangan Produk	45
4.1.3	Tampilan Produk	48
4.2	Pengujian	56
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas.....	56
4.2.2	Pengujian Perangkat Android.....	58
4.2.3	Pengujian <i>Marker</i>	59

4.3	Pengujian Terhadap User.....	64
4.3.1	Tampilan Aplikasi	65
4.3.2	Kemudahan Penggunaan Aplikasi	65
4.3.3	Pemahaman Materi	66
4.3.4	Alat Bantu Pembelajaran	66
4.3.5	Kepuasan Aplikasi.....	67
4.3.6	Pengujian Aplikasi Oleh Guru Pengajar.....	68
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....		70
LAMPIRAN.....		72