

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	3
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	4
ABSTRAK .....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL .....	10
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>11</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	11
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	12
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT .....	12
1.4 RUANG LINGKUP PROYEK AKHIR.....	13
1.5 LUARAN .....	13
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
2.1 SOLUSI – SOLUSI YANG TELAH ADA SEBELUMNYA.....	14
2.1.1 <i>Media Pembelajaran Pengenalan Buah dengan Teknologi Augmented Reality untuk Anak Usia Dini Berbasis Android</i> .....	14
2.1.2 <i>Penerapan Augmented Reality Sebagai Metode Pembelajaran Taman Kanak-kanak untuk Mengenal Binatang</i> .....	14
2.1.3 <i>Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak Kalimantan Barat</i> .....	15
2.1.4 <i>Aplikasi Pengenalan Binatang dengan Augmented Reality Berbasis Android</i> .....	15
2.1.5 <i>Augmented Reality for Anatomy Study with Speech Recognition</i> .....	15
2.2 TINJAUAN PUSTAKA PENUNJANG.....	16
2.2.1 <i>Kurikulum 2013</i> .....	16
2.2.2 <i>Augmented Reality</i> .....	16
2.2.3 <i>Speech recognition</i> .....	16
2.2.4 <i>Unity</i> .....	17
2.2.5 <i>Blender</i> .....	17
2.2.6 <i>Zetcil Game Mechanic Framework</i> .....	17
<b>BAB 3 METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>18</b>
3.1 METODOLOGI Pengerjaan .....	19
3.1.1 <i>Concept</i> .....	19
3.1.2 <i>Design</i> .....	20
3.1.3 <i>Material Collecting</i> .....	22
3.1.4 <i>Assembly</i> .....	22
3.1.5 <i>Testing</i> .....	22
3.1.6 <i>Distribution</i> .....	22
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 MATERIAL COLLECTING.....	23

4.2	ASSEMBLY .....	35
4.3	IMPLEMENTASI.....	39
4.4	PENGUJIAN .....	40
4.4.1	<i>Pengujian Alpha</i> .....	40
4.4.2	<i>Pengujian Beta</i> .....	41
4.4.3	<i>Kesimpulan pengujian</i> .....	45
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>46</b>
5.1	KESIMPULAN.....	46
5.2	SARAN.....	46
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>49</b>