

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KERAHASIAAN DAN ANTI PLAGIAT.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Batasan masalah.....	3
1.4 Tujuan penelitian.....	4
1.5 Manfaat penelitian.....	4
1.6 Sistematika penulisan.....	4
BAB II Landasan teori	6
2.1 Tinjauan pustaka	6
2.2 Landasan teoritis	9
2.2.1 Media pembelajaran.....	9
2.2.2 Multimedia	10
2.2.3 <i>Augmented Reality</i>	11
2.2.4 Metode marker	13
2.2.5 <i>Software</i> pendukung	14

2.2.5.1 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	14
2.2.5.2 Unity.....	14
2.2.5.2 Vuforia	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Alur penelitian.....	16
3.2 Analisis permasalahan.....	17
3.2.1 <i>Strength</i>	17
3.2.2 <i>Weakness</i>	18
3.2.3 <i>Opportunity</i>	18
3.2.4 <i>Threat</i>	18
3.2.4 Kesimpulan SWOT.....	18
3.3 Perancangan sistem	18
3.3.1 Analisis sistem baru	19
3.3.2 Analisis kebutuhan sistem.....	19
3.3.3 <i>Flowchart</i> sistem baru.....	19
3.3.4 Rancangan aplikasi.....	20
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Implementasi.....	23
4.2 Pembahasan.....	28
BAB V PENUTUP	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN-LAMPIRAN	