

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul.....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Pengesahan Karya Ilmiah.....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Persetujuan.....</b>	<b>iii</b>
<b>Lembar Anti Plagiat .....</b>	<b>iv</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>v</b>
<b>Intisari.....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Lampiran.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teori .....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Multimedia Interaktif .....	14
2.2.3 Media Pembelajaran.....	15
2.2.4 Definisi Augmented Reality.....	16
2.2.5 System Development Life Cycle (SDLC).....	18
2.2.6 Pengertian Tata Surya dan Planet .....	20
2.2.7 Marker.....	21
2.2.8 Vuforia SDK .....	24
2.2.9 Software Maya .....	24
2.2.10 Unity 3D.....	25
2.2.11 Smartphone .....	26
2.2.12 Android .....	27
2.2.13 Java Development Kit.....	28
2.2.14 Adobe Photoshop .....	28

<b>BAB III.....</b>	<b>29</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Alur Penelitian.....	29
3.2 Analisa Pengembangan .....	30
3.2.1 Analisa Sistem Baru.....	30
3.2.2 Kebutuhan Sistem .....	30
3.3 Perancangan Aplikasi.....	32
3.3.1 Pengumpulan Data .....	33
3.3.2 Perancangan Antar Muka.....	33
3.3.3 Perancangan Model 3D.....	36
3.3.4 Pembuatan Marker .....	37
3.3.5 Penggabungan Model 3D dengan Marker.....	38
<b>BAB IV .....</b>	<b>39</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Implementasi .....	39
4.1.1 Implementasi Antar Muka.....	39
4.1.2 Tampilan Marker.....	45
4.2 Pengujian Aplikasi.....	50
<b>BAB V.....</b>	<b>52</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>53</b>