

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR Lampiran</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Peneliti .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Kajian Teoritis .....	8
2.1.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.3 Fungsi Media .....	10
2.1.2 Augmented Reality .....	12
2.1.3 Sejarah Augmented Reality .....	14
2.1.4 Marker .....	15
2.1.4.1 Quick Response (QR) .....	16
2.1.4.2 Fiducial Marker .....	16
2.1.4.3 Markerless Marker .....	17
2.1.5 Tools Pengembangan .....	17
2.1.5.1 Vuforia .....	17
2.1.6 Unity 3D .....	19
2.1.7 Android .....	22
2.1.7.1 Sistem Operasi Android .....	22
2.1.7.2 Perkembangan Sistem Operasi Android .....	23
2.1.8 Sistem Operasi Komputer .....	25
2.1.8.1 Pengertian Sistem Operasi .....	26
2.1.8.2 Fungsi Sistem Operasi .....	30
2.1.8.3 Pengaturan Periferal pada Sistem Operasi Komputer .....	34
2.1.8.3.1 Pengaturan Printer dalam Komputer .....	34
2.1.8.3.2 Pengaturan Monitor .....	38
2.2 Penelitian Relevan .....	41
2.3 Kerangka Berpikir .....	43
2.3.1 Media Pembelajaran .....	43
2.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	42

2.3.3	Augmented Reality .....	45
2.3.4	Proses Pembelajaran .....	46
2.4	Konsep/Desain Produk .....	49
2.4.1	Tahap Desain Sprint .....	49
2.4.2	Kebutuhan Sistem.....	52
2.4.2.1	Spesifikasi Android.....	53
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>54</b>
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	54
3.2	Responden/Subjek/Objek Penelitian .....	54
3.3	Model Pengembangan .....	54
3.4	Rancangan Produk .....	57
3.4.1	Augmented Reality .....	57
3.4.1.1	Use Case Diagram .....	58
3.4.1.2	Activity Diagram.....	59
3.4.1.3	Class Diagram .....	59
3.4.1.4	Sequence Diagram.....	60
3.5	Prosedur Penelitian .....	64
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian .....	65
3.6.1	Bahan Penelitian.....	66
3.6.2	Instrumen Penelitian .....	66
3.7	Teknik Analisis Data.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>73</b>
4.1	Deskripsi Produk Pengembangan .....	73
4.1.1	Requirements Defitition.....	73
4.1.2	System and Software Design.....	74
4.1.3	Implementation and Unit Testing .....	74
4.1.4	Integration and System Testing .....	74
4.1.5	Operation and Maintenance .....	74
4.1.6	Realisasi Media Pembelajaran.....	74
4.1.6.1	Splash Screen .....	75
4.1.6.2	Halaman Menu utama.....	76
4.1.6.3	Menu AR Kamera .....	76
4.1.6.4	Menu Panduan.....	77
4.1.6.5	Menu Materi.....	77
4.1.6.6	Menu Unduh Marker .....	78
4.1.6.7	Menu Latihan .....	78
4.1.6.8	Menu tentang.....	79
4.2	Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris) .....	79
4.2.1	Uji Kelayakan Materi/Konten Produk.....	80
4.2.2	Uji kelayakan media/kontruksi produk .....	81
4.2.3	Uji Aseptabilitas Pengguna Produk .....	82
4.3	Uji Efektivitas Produk .....	85
4.4	Pembahasan dan Temuan Penelitian .....	90
4.5	Keterbatasan Penelitian .....	91
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>92</b>

5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY