

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Augmented Reality.....	7
2.2 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).....	8
2.3 SMK KH. GHALIB PRINGSEWU.....	9
2.3.1 Profil SMK KH. GHALIB Pringsewu.....	9
2.3.2 Perkembangan Sekolah.....	12
2.4 Android.....	12
2.5 Markerless.....	13
2.6 Sistem Informasi.....	13
2.7 Mesin Mobil.....	14
2.8 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	14
2.8.1 Unity 3D.....	14
2.8.2 Blender.....	15
2.8.3 Canva.....	16
2.8.4 C# (C Sharp).....	16
2.8.5 EasyAR.....	17
2.8.6 Microsoft Visual Studio.....	17

2.9	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	18
2.9.1	MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	18
2.9.2	UML (Unified Modeling Language).....	20
2.10	Black Box Testing.....	23
2.11	Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Metode Pengumpulan Data	27
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	27
3.2.1	Concept (Konsep).....	28
3.3	Design (Desain)	29
3.4	Material Collecting (Pengumpulan Bahan)	37
3.5	Assembly (Penyusunan dan Pembuatan).....	38
3.6	Testing (Pengujian).....	40
3.7	Distribution (Distribusi)	40
3.8	Jadwal Kegiatan	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Hasil.....	42
4.1.1	Tampilan Aplikasi.....	42
4.2	Pembahasan	53
4.2.1	Pengujian Aplikasi.....	53
4.3	Diagram Kuisioner Penilaian Kepuasan	59
4.3.1.	Profil dan Pertanyaan Responden	60
4.4	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Storyboard	32
Tabel 3.2 Gambar Referensi Buku	37
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan.....	41
Tabel 4.1 Pengujian Menu Utama	54
Tabel 4.2 Pengujian Menu Bantuan.....	55
Tabel 4.3 Pengujian Menu Profil Informasi	56
Tabel 4.4 Pengujian Menu Mulai AR	57
Tabel 4.5 Pengujian Menu Materi Mesin	57
Tabel 4.6 Pengujian Menu Kuis	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode MDLC	18
Gambar 2.2 Use Case Diagram	21
Gambar 2.3 Activity Diagram	22
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Multimedia	28
Gambar 3.2 Use Case Diagram	29
Gambar 3.3 Activity Diagram	31
Gambar 3.3 Objek 3D.....	38
Gambar 3.4 Pembuatan Desain Antarmuka.....	39
Gambar 3.5 Pembuatan Aplikasi	39
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen.....	42
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	43
Gambar 4.3 Tampilan Menu Informasi	44
Gambar 4.4 Tampilan Menu Bantuan	45
Gambar 4.5 Tampilan Menu Mulai AR	46
Gambar 4.6 Tampilan AR Mesin.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi	48
Gambar 4.8 Tampilan Materi	50
Gambar 4.9 Tampilan Kuis	52
Gambar 4.11 Usia Responden	60
Gambar 4.12 Kelas Responden	61
Gambar 4.13 Pertanyaan No 1	61
Gambar 4.14 Pertanyaan No 2.....	62
Gambar 4.15 Pertanyaan No 3.....	62
Gambar 4.16 Pertanyaan No. 4.....	63
Gambar 4.17 Pertanyaan No 5.....	63
Gambar 4.18 Pertanyaan No 6.....	64
Gambar 4.19 Pertanyaan No 7.....	64
Gambar 4.20 Pertanyaan No. 8.....	65
Gambar 4.21 Pertanyaan No. 9.....	65
Gambar 4.22 Pertanyaan No 10.....	66