

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
RIWAYAT HIDUP .....	vi
MOTTO.....	vii
INTISARI.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
PRAKATA .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Sejarah SMK Budi Karya Natar .....	5
2.2 Materi Pembelajaran TIK.....	5

2.3	<i>Hardware</i> Komputer .....	6
2.4	Pengenalan <i>Hardware</i> Komputer .....	7
2.5	<i>Augmented Reality</i> .....	8
2.6	Android .....	9
2.7	<i>Blender</i> .....	11
2.8	<i>Unity</i> .....	11
2.9	C#.....	12
2.10	UML.....	12
2.10.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	12
2.10.2	<i>Activity Diagram</i> .....	13
2.11	<i>Black Box Testing</i> .....	14
2.12	Metode <i>Extreme programming</i> .....	14
2.13	Penelitian Terdahulu .....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		20
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	20
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	20
3.2.1	<i>Planning</i> (Perencanaan) .....	20
3.2.1.1	Populasi dan Sampel Penelitian .....	20
3.2.1.2	Pengumpulan Data .....	20
3.2.1.3	Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	21
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	21
3.2.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	21
3.2.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	23
3.2.2.3	<i>Interface Aplikasi</i> .....	23
3.2.3	<i>Coding</i> (Pemograman) .....	27
3.2.4	<i>Test</i> (Pengujian).....	27

3.3	Desain Tahapan Penelitian .....	27
3.4	Perancangan Model <i>Hardware</i> Komputer .....	29
3.5	Proses Kerja Aplikasi Model Pembelajaran Pengenalan <i>Hardware</i> Komputer Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		38
4.1	Implementasi .....	38
4.2	Pengujian Aplikasi .....	41
4.3	Kelebihan dan Kekurangan .....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran .....	46
DAFTAR PUSTAKA .....		47
LAMPIRAN .....		49