

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	12
2.2.1. Pengertian Media	12
2.2.2. Pengertian Pembelajaran.....	13
2.2.3. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.2.4. Tujuan Media Pembelajaran	13
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	14
2.3.1. Pengertian Multimedia.....	14
2.3.2. Pengertian Multimedia Interaktif	16
2.3.2.1. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	17

2.3.3.	Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran	18
2.4	Konsep Dasar Augmented Reality.....	19
2.4.1.	Pengertian Augmented Reality	19
2.4.2.	Augmented Reality dalam Pembelajaran	19
2.4.3.	Augmented Reality Workflow	20
2.4.4.	Marker	21
2.5	Android	22
2.6	Metode Pengembangan Sistem.....	23
2.6.1.	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	23
2.6.2.	Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	24
2.7	Storyboard.....	25
2.8	Pemodelan UML (Unified Modelling Language).....	26
2.8.1.	<i>Use Case Diagram</i>	27
2.8.2.	Simbol – Simbol <i>Use Case Diagram</i>	27
2.8.3.	Activity Diagram	28
2.8.4.	Simbol–Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
2.9	Perangkat Lunak Aplikasi	29
2.9.1.	3DS Max.....	29
2.9.2.	Unity	30
2.9.3.	Vuforia.....	30
2.9.4.	Adobe Animate CC.....	31
2.10	Metode Pengujian Sistem	31
2.10.1.	<i>Blackbox Testing</i>	31
2.11	Sistem Pernapasan Manusia	32
2.12	Tujuan Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia.....	35
2.13	Landasan Tampilan Antarmuka Pengguna dan Navigasi.....	35
2.13.1	<i>Graphical User Interface (GUI)</i>	35
2.13.2	Desain antar muka pengguna dalam <i>Augmented Reality</i>	36
 BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		 40
3.1	Jenis Penelitian.....	40
3.2	Metode Penelitian.....	40
3.2.1	Metode Pengumpulan Data.....	40

3.2.2	Metode Pengembangan Sistem	41
3.3	Instrumen Penelitian.....	43
3.4	Objek Penelitian	44
3.4.1.	Visi dan Misi SMA 80 Jakarta	44
3.5	Kerangka Pemikiran	45
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Fase MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	48
4.1.1	Konsep (<i>Concept</i>)	48
4.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	55
4.1.3	Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	67
4.1.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	72
4.1.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	85
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN		99
5.1	Simpulan	99
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		101
RIWAYAT HIDUP PENULIS		106
LAMPIRAN		



KALBIS Institute

Transforming Hearts and Minds