

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PENGESAHAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-4
1.4 Manfaat Penelitian.....	I-5
1.5 Batasan Masalah.....	I-5
1.6 Metodologi Penelitian	I-6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Media Pembelajaran	II-1
2.1.1 Media Konvensional	II-1
2.1.2 Media Digital.....	II-2
2.2 Jamur	II-3
2.2.1 Struktur Jamur	II-4
2.3 Augmented Reality	II-6
2.3.1 Marker Based on Tracking.....	II-7
2.4 Android.....	II-8
2.5 Metode Luthor Sutopo	II-8
2.6 Unity 3D Game Engine	II-10
2.7 Vuforia	II-11
2.8 Blender	II-12

2.9 Penelitian Terkait	II-13
2.10 Matriks Penelitian	II-17
BAB III METODE PENELITIAN	III-1
3.1 Metode Penelitian	III-1
3.2 Pengumpulan Data	III-1
3.2.1 Observasi	III-1
3.3.2 Studi Pustaka	III-2
3.3 Pembuatan Produk Multimedia	III-2
3.3.1 <i>Concept</i>	III-3
3.3.2 <i>Design</i>	III-3
3.3.3 <i>Material Collecting</i>	III-3
3.3.4 <i>Assembly</i>	III-4
3.3.5 <i>Testing</i>	III-4
3.3.6 <i>Distribution</i>	III-4
3.4 Evaluasi	III-5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 Pengumpulan data	IV-1
4.1.1 Observasi	IV-1
4.1.2 Studi Pustaka	IV-1
4.2 <i>Concept</i>	IV-1
4.2.1 Identifikasi Aplikasi	IV-1
4.3 <i>Design</i>	IV-2
4.3.1 Identifikasi <i>Use Case</i>	IV-2
4.3.2 Skenario <i>Use Case</i>	IV-4
4.3.3 <i>Use Case Diagram</i>	IV-7
4.3.4 <i>Statechart Diagram</i>	IV-7
4.3.5 Rancangan <i>Interface</i>	IV-8
4.4 <i>Material Collecting</i>	IV-13
4.4.1 Objek Gambar	IV-13
4.4.2 Objek 3D	IV-14
4.4.3 Perangkat Pendukung	IV-21
4.4.4 <i>System Requirement</i>	IV-22

4.5	<i>Assembly</i>	IV-23
4.5.1	Membuat <i>Project</i>	IV-23
4.5.2	Menambahkan <i>Asset</i>	IV-24
4.5.3	Membuat Interface Menu Utama	IV-26
4.5.4	Membuat Menu Materi dan Evaluasi	IV-26
4.5.5	Membuat Menu Materi.....	IV-27
4.5.6	Membuat Menu Evaluasi	IV-28
4.5.7	Membuat Menu <i>High Score</i>	IV-28
4.5.8	Membuat Panel Info Aplikasi	IV-29
4.5.9	Membuat Fitur Scan	IV-30
4.6	<i>Testing</i>	IV-30
4.6.1	Pengujian <i>Black Box</i>	IV-30
4.6.2	Pengujian Sudut Deteksi	IV-33
4.6.3	Pengujian Jarak dan Intensitas Cahaya	IV-34
4.7	<i>Distribution</i>	IV-35
4.8	Evaluasi	IV-36
4.8.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	IV-36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		V-1
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		