

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Batasan Masalah.....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-3
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-3
1.6 Metodologi Penelitian.....	I-4
1.7 Sistematika Penulisan	I-4
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Gigi.....	II-1
2.2 Multimedia.....	II-1
2.3 <i>Augmented Reality</i>	II-2
2.4 <i>Marker</i>	II-3
2.5 Animasi.....	II-4
2.6 Media Pembelajaran <i>Metode Experiential Learning</i>	II-6
2.7 Metode Penelitian.....	II-8

2.8	Referensi Penelitian Terkait	II-10
2.9	Penelitian Terdekat	II-13
2.10	Matrik Penelitian	II-15
2.11	<i>Road Maps</i> Penelitian	II-20
2.12	Diagram <i>Fishbone</i>	II-22
BAB III METODOLOGI		III-1
3.1	Metodologi Penelitian	III-1
3.1.1	<i>Awareness</i> (Kesadaran)	III-1
3.1.2	<i>Suggestion</i> (Saran)	III-2
3.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	III-4
3.1.4	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	III-9
3.1.5	<i>Conclusion</i> (Kesimpulan)	III-9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	<i>Awareness</i> (Kesadaran)	IV-1
4.2	<i>Suggestion</i> (Saran)	IV-1
4.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	IV-1
4.3.1	<i>Concept</i> (Konsep)	IV-1
4.3.2	<i>Design</i> (Desain)	IV-4
4.3.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	IV-24
4.3.4	<i>Assembly</i>	IV-25
4.3.5	Hasil Implementasi	IV-34
4.3.6	<i>Testing</i>	IV-37
4.3.7	<i>Distribution</i> (Distribusi)	IV-48

4.4	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	IV-49
4.5	<i>Conclusion</i> (Kesimpulan)	IV-51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		V-1
5.1	Kesimpulan	V-1
5.2	Saran	V-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN