

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK BAHASA INGGRIS</b> .....	i
<b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-3
1.3 Batasan Masalah .....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian .....	I-4
1.5 Manfaat Penelitian .....	I-4
1.6 Metode Penelitian .....	I-4
1.7 Sistematika Penulisan .....	I-6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Seni Tari Merak .....	II-1
2.2 Multimedia .....	II-2
2.3 <i>Augmented Reality</i> .....	II-2
2.4 <i>Marker</i> .....	II-4
2.5 Media Pengenalan atau Pembelajaran .....	II-6
2.6 Aplikasi .....	II-7
2.7 <i>Android</i> .....	II-7
2.8 <i>Vuforia</i> .....	II-7
2.9 <i>Blender</i> .....	II-8
2.10 <i>Unity 3D</i> .....	II-9
2.11 <i>CorelDraw</i> .....	II-9
2.12 Pengembangan Aplikasi .....	II-10
2.13 Penelitian Terkait.....	II-12
2.14 <i>The State Of The Art</i> .....	II-15

## **BAB III METODE PELAKSANAAN**

3.1. Metode Penelitian .....	III-1
------------------------------	-------

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 <i>Awareness</i> .....	IV-1
4.2 <i>Sugestion</i> .....	IV-2
4.3 <i>Development</i> .....	IV-2
4.4 <i>Evaluation</i> .....	IV-39
4.5 <i>Conclussion</i> .....	IV-40
4.6 Kelebihan dan Kekurangan .....	IV-40

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1 Kesimpulan .....	V-1
5.2 Saran .....	V-2

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**