

## DAFTAR ISI

ABSTRACT .....	i
ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-4
1.3 Batasan Masalah .....	I-4
1.4 Tujuan Penelitian .....	I-5
1.5 Manfaat Penelitian .....	I-5
1.6 Sistematika Penulisan .....	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Augmented Reality .....	II-1
2.2 Android .....	II-1
2.3 Media Pembelajaran .....	II-2
2.4 Pendidikan Anak Usia Dini 6-7 Tahun .....	II-3
2.4.1 <i>Sensorik Motorik</i> .....	II-4
2.4.2 Tahap Praoperasional .....	II-4
2.4.3 Operasional Kongkrit .....	II-4
2.4.4 Operasional Formal .....	II-5
2.5 <i>State Of The Art</i> .....	II-5
2.6 Matriks Penelitian .....	II-12
BAB III METODOLOGI	
3.1 Metodologi Penelitian .....	III-1
3.2 Konsep .....	III-1
3.3 Perancangan( <i>Design</i> ) .....	III-2
3.3.1 Identifikasi Aktor .....	III-2
3.3.2 Identifikasi <i>Use Case</i> .....	III-2

3.3.3 Skenario .....	III-2
3.3.4 <i>Use Case Diagram</i> .....	III-2
3.3.5 <i>Squence Diagram</i> .....	III-3
3.3.6 <i>Collaboration Diagram</i> .....	III-3
3.3.7 <i>Activity Diagram</i> .....	III-3
3.3.8 <i>Storyboard</i> .....	III-3
3.3.9 Struktur Navigasi .....	III-3
3.4 Pengumpulan Bahan( <i>Material Collecting</i> ) .....	III-3
3.5 Pembuatan( <i>Assembly</i> ) .....	III-4
3.6 Pengujian( <i>Testing</i> ) .....	III-4
3.6.1 <i>Alpha Testing</i> .....	III-4
3.6.2 <i>Beta Testing</i> .....	III-4
3.6.3 Populasi dan Sample .....	III-5
3.6.4 Kriteria Penilaian .....	III-5
3.6.5 Butir Kuisoner .....	III-6
3.6.6 Rancangan Kuisoner .....	III-6
3.6.7 Skala Penilaian .....	III-7
3.6.8 Perhitungan .....	III-7
3.7 Distribusi .....	III-7

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	IV-1
4.1.1 Deskripsi Konsep .....	IV-1
4.1.2 Analisis Konseptual .....	IV-3
4.1.2.1 Tentang Cara Konvensional .....	IV-3
4.1.2.2 Tentang Cara Digital .....	IV-3
4.2 Desain ( <i>Design</i> ) .....	IV-4
4.2.1 Rancangan Aplikasi .....	IV-4
4.2.1.1 Identifikasi Aktor .....	IV-4
4.2.1.2 Identifikasi <i>Use Case</i> .....	IV-5
4.2.1.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	IV-5
4.2.1.4 Skenario .....	IV-6
4.2.1.5 <i>Squence Diagram</i> .....	IV-9
4.2.1.6 <i>Activity Diagram</i> .....	IV-9
4.2.1.7 <i>Flow Chart</i> .....	IV-10
4.2.2 Rancangan Antarmuka .....	IV-11
4.2.2.1 <i>Storyboard</i> .....	IV-11
4.2.2.2 Struktur Navigasi .....	IV-15
4.3 Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	IV-16

4.3.1 Objek 3D .....	IV-16
4.3.1.1 Pembuatan Objek 3D .....	IV-17
4.3.1.2 Proses pengambilan <i>licensed Vuforia</i> .....	IV-20
4.3.2 Pembuatan <i>Marker</i> 3D .....	IV-21
4.3.2.1 Proses Pembuatan <i>Marker</i> 3D .....	IV-21
4.3.2.2 Pembuatan <i>Background</i> .....	IV-25
4.4 Pemasangan Elemen Multimedia ( <i>Assembly</i> ) .....	IV-28
4.4.1 Interaksi Pengguna dengan Aplikasi .....	IV-29
4.4.2 Pembuatan Kode Program .....	IV-30
4.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	IV-35
4.5.1 <i>Alpha Testing</i> .....	IV-35
4.5.1.1 Pengujian <i>Scene</i> dan <i>Menu</i> .....	IV-35
4.5.1.2 Pengujian Fungsionalitas AR .....	IV-39
4.5.2 Hasil Uji <i>Alpha Testing</i> .....	IV-41
4.5.3 <i>Beta Testing</i> .....	IV-42
4.5.3.1 Populasi dan Sample .....	IV-42
4.5.3.2 Kriteria Penilaian .....	IV-43
4.5.3.3 Skala Penilaian <i>Likert</i> .....	IV-44
4.5.3.4 Perencanaan Kuesioner .....	IV-45
4.5.3.5 Butir Kuesioner .....	IV-47
4.5.3.6 Perhitungan .....	IV-47
4.5.3.7 Hasil Uji <i>Beta Testing</i> .....	IV-52
4.6 Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	IV-53
4.6.1 Kelebihan Aplikasi .....	IV-54
4.6.2 Kekurangan .....	IV-55

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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

## DAFTAR PUSTAKA