

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Fungsi dari Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.2. Sejarah Dinosaurus.....	11
2.2.1. Periode Triassic.....	11
2.2.2. Periode Jurassic.....	12
2.2.3. Periode Cretaceous.....	13
2.3. Jenis – jenis Dinosaurus	14
2.3.1. Allosaurus	14
2.3.2. Brachiosaurus.....	15

2.3.3.	Coelophysis	15
2.3.4.	Eoraptor.....	15
2.3.5.	Gallimimus.....	15
2.3.6.	Parasaurolaphus.....	15
2.3.7.	Ptedoractyl.....	16
2.3.8.	Saichania	16
2.3.9.	Stegosaurus	16
2.3.10.	Tyranosaurus	16
2.3.11.	Triceratops.....	16
2.3.12.	Velociraptor.....	17
2.4	Augmented Reality	17
2.4.1	Marker	18
2.4.2	Markerless Augmented Reality	18
2.4.3	Marker Based Augmented Reality	18
5.2	Pengertian Media Puzzle	19
2.6	Vuforia SDK.....	20
2.7.	Bahasa Pemrograman C Sharp	21
2.8.	Unified Modeling Language (UML).....	22
2.8.1.	Use Case Diagram.....	23
2.8.2.	Sequence Diagram	24
2.8.3.	Class Diagram	24
2.9	Unity 3D	25
2.10	Blender 3D.....	26
2.10.1.	Fitur Blender	26
2.10.2.	Kelebihan Blender.....	28
2.11	Android	29
2.12	Figma	30
2.12.1.	Fitur Figma.....	30
2.13	Adobe Photoshop.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1.	Analisis.....	32
3.1.1	Analisis Masalah	32

3.1.2	Analisis Arsitektur Sistem	33
3.1.3	Analisis Kebutuhan Data.....	35
3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.2.1	Analisis Pembuatan Marker	35
3.2.2	Analisis Membuat Marker Database	36
3.2.3	Kebutuhan Fungsional	37
3.2.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.3.	Pemodelan Sistem	40
3.3.1	Use Case Diagram.....	40
3.3.2	Activity Diagram.....	46
3.3.3	Sequence Diagram	56
3.4.	Perancangan Sistem.....	65
3.5.	Perancangan Struktur Menu	66
3.5.1	Rancangan Halaman Utama.....	66
3.5.2	Rancangan Halaman Mulai	68
3.5.3	Rancangan Halaman Sejarah Purba	69
3.5.4	Rancangan Halaman Jenis Hewan Purba.....	70
3.5.5	Rancangan Halaman Scan Marker	72
3.5.6	Rancangan Halaman Games	73
3.5.7	Rancangan Halaman Puzzle Games.....	74
3.5.8	Rancangan Halaman Panduan.....	75
3.5.10	Rancangan Halaman Keluar.....	77
3.5.11	Jaringan Semantik	77
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		79
4.1.	Implementasi	79
4.1.1.	Implementasi Perangkat Pembangunan	79
4.1.2.	Implementasi Perangkat Keras Pengujian.....	79
4.1.3.	Implementasi Perangkat Lunak.....	80
4.1.4.	Implementasi Antarmuka	80
4.2.	Pengujian	85
4.2.1.	Rencana Pengujian	86
4.2.2.	Kasus dan Pengujian Alpha	86

4.2.3.	Hasil dan Kesimpulan Pengujian Alpha	94
4.2.4.	Kasus dan Pengujian Beta.....	94
4.2.4.1.	Hasil Kuisisioner Responden Siswa	95
4.2.5.	Hasil dan Kesimpulan Pengujian Beta.....	98
BAB V KESIMPULAN.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99
DAFTAR PUSTAKA		100