

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	1
1.5 Hipotesa	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA	3
2.1 Animasi.....	3
2.2 Bentuk Animasi	4
2.3 Animasi sebagai media pembelajaran	5
2.4 Pengenalan <i>Augmented Reality</i>	7
2.5 Marker Based.....	10
2.6 Markes Less	11
2.7 Pengaruh AR saat ini pada Pendidikan.....	11
BAB III PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Metode Penelitian	13
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	13
3.2.1 Jurnal penelitian.....	13
3.2.2 Studi Pustaka	13
3.3 Perancangan	14
3.4 Tahapan.....	15
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	16

4.1	Hasil dan Pengujian Cahaya terhadap Pendeteksian <i>Marker</i>	16
4.2	Desain Marker	17
4.3	Hasil Pengujian Sudut Pandang terhadap Pendeteksian <i>Marker</i>	24
4.4	Hasil Pengujian Jarak terhadap Pendeteksian <i>Marker</i>	27
4.5	Pengujian Kuisisioner	28
4.6	Validitas Kuisisioner.....	29
4.7	Expert Judgment.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA		38