

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 Rancang Bangun.....	17
2.2.2 Media Pembelajaran.....	17
2.2.3 Bahasa Inggris.....	17
2.2.4 AR (<i>Augmented Reality</i>).....	18
2.2.5 Android.....	18
2.2.6 Blender.....	19
2.2.7 Unity 3D.....	19
2.2.8 Vuforia.....	19
2.2.9 ADDIE.....	20

2.2.10	Skala Likert	22
2.2.11	<i>Marker Base Tracking</i>	22
2.2.12	<i>Black Box Testing</i>	22
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1.	Subjek dan Objek Penelitian	24
3.1.1	Subyek Penelitian	24
3.1.2	Objek Penelitian.....	24
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian	25
3.2.1	Alat.....	25
3.2.2	Bahan	26
3.3.	Diagram Alir Penelitian.....	26
3.3.1	Analisis	27
3.3.2	Perancangan	27
3.3.3	<i>Development</i>	35
3.3.4	Implementasi.....	36
3.3.5	Evaluasi.....	40
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1.	Hasil.....	41
4.1.1	Pengembangan Sistem.....	41
4.1.2	Implementasi.....	51
4.2.	Pembahasan	64
4.2.1	Evaluasi.....	64
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74