

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Wawasan Kebangsaan	7
2.3 Media Pembelajaran	8
2.4 Multimedia	8
2.5 Metode Waterfall	9
2.6 Augmented Reality	17
2.7 Android	18
2.8 Easy AR	18
2.9 Unity 3D	19
2.10 Flowchart	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Metode Pengumpulan Data	22
3.2 Analisis Kebutuhan	23
3.3 Desain Sistem dan Perancangan Aplikasi	23
3.3.1 Desain Sistem	23
3.3.2 Flowchart Desain Aplikasi	24
3.3.3 Desain Perancangan Aplikasi	25
3.4 Implementasi	29
3.5 Pengujian Aplikasi	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Gambaran Umum Aplikasi	31
4.2 Implementasi	31
4.2.1 Pembuatan Objek 2D	31
4.2.2 Pembuatan Animasi	32
4.2.3 Penambahan Fitur Sound dan Animation	33
4.2.4 Pembuatan Marker	33
4.2.5 Pembuatan Tampilan	34

4.2.6	<i>Script</i>	35
4.3	<i>Marker</i>	36
4.4	Tampilan <i>Home</i>	39
4.5	Tampilan Menu Mulai	40
4.6	Tampilan Objek Pahlawan.....	41
4.7	Tampilan Menu <i>Quiz</i>	51
4.8	Tampilan Menu Info	53
4.9	Pengujian	53
4.9.1	Pengujian pada <i>Emulator</i>	54
4.9.2	Pengujian pada <i>Black Box</i>	54
4.9.3	Pengujian UAT (<i>User Acceptance Test</i>).....	55
4.10	Pembahasan	59
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	62
	LAMPIRAN	64