

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
BUKTI BEBAS PLAGIASI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
CATATAN REVISI DOKUMEN	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiii
RINGKASAN EKSEKUTIF.....	xiv
BAB 1 PENGANTAR	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	3
2.1 Pendidikan Sains	3
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> untuk Pembelajaran	3
2.3 Android.....	4
2.4 <i>Immersive Technology</i>	5
2.4.1 Augmented Reality	5
2.5 Unity	6
2.6 Gamifikasi Pembelajaran	6
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE	7
3.1 Pendekatan Pengembangan Aplikasi <i>Mobile</i>	7
3.1.1 <i>Mobile Web-Application</i>	7
3.1.2 <i>Cross-Platform Application</i>	7
3.1.3 <i>Native Application</i>	8
3.2 <i>Software Development Lifecycle (SDLC)</i>	8
3.2.1 <i>Waterfall</i>	9
3.2.2 <i>Agile</i>	10
3.3 Pemilihan Metode	11
3.3.1 Lingkungan Kerja (<i>Working Eenvironment</i>) Pengembangan Aplikasi <i>Mobile</i>	11
3.3.2 Model <i>Software Development Lifecycle (SDLC)</i>	12

BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI	13
4.1	Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya	13
4.2	Batasan Masalah.....	14
4.2.1	Cakupan Materi Sains	14
4.2.2	Fitur <i>Augmented Reality</i>	14
4.2.3	Fitur Skor.....	15
4.2.4	Fitur Level	15
4.2.5	Fitur Kuis.....	15
4.2.6	Fitur Pencapaian	16
4.2.7	Fitur Penyimpanan Pengguna.....	16
4.3	Detail Rancangan	16
4.3.1	Penentuan <i>System Requirements</i>	16
4.3.2	Perencanaan Proyek	17
4.3.3	Diagram Navigasi Aplikasi	18
4.3.4	Alat Pengembangan.....	18
4.3.5	Pengembangan Fitur Augmented Reality dan Ensiklopedia.....	18
4.3.6	Pengembangan Fitur Skor	20
4.3.7	Pengembangan Fitur Level.....	22
4.3.8	Pengembangan Fitur Kuis	24
4.3.9	Pengembangan Fitur Pencapaian	31
4.3.10	Pengembangan Fitur <i>PlayerPrefs</i>	32
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	33
5.1	Pengujian dan Pembahasan	33
5.1.1	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	33
5.1.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	35
5.2	<i>Improvement</i>	37
5.2.1	<i>User Authenticaiton</i>	37
5.2.2	<i>Leaderboard</i>	37
5.2.3	Panduan aplikasi.....	37
5.2.4	<i>User Interface dan User Experience</i>	38
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>.....	39
6.1	<i>Mobile Learning</i> sebagai Metode Pembelajaran yang Baru	39
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	40
7.1	Kesimpulan.....	40



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA BERBASIS
AUGMENTED REALITY**

CHRISTIAN TO NATALIO SALEKY, Mobile Application Development, Augmented Reality, Gamification Learning

Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

7.2	Saran.....	40
REFERENSI.....		42