

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISASI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vii
ABSTRACT.....	viii
INTISARI	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Keaslian Penelitian.....	6
BAB II.....	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.1.1 AR Pada Berbagai Bidang	13
2.1.2 Teknologi AR Untuk Pembelajaran.....	15
3.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 Etika Akuntansi dan Manajemen Laba.....	17
2.2.2 Teknik Mengajar dalam Pendidikan Etika.....	19
2.2.3 Pendidikan Etika dan Simulasi	20
2.2.4 Augmented Reality	23
2.2.5 Pengembangan aplikasi AR untuk pembelajaran etika bisnis	23
2.2.6 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	26

2.2.7	SCRUM	27
2.2.8	Pertanyaan Penelitian.....	29
BAB III		31
3.1	Alur Penelitian	31
3.2	Konsep Media Pembelajaran Etika	33
3.3	Pengembangan Aplikasi.....	39
3.3.1	<i>Flowchart</i> Aplikasi	45
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	47
3.3.3	Spesifikasi dan Kebutuhan Sistem.....	53
3.4	Evaluasi	55
BAB IV		62
4.1	Kasus Pelanggaran Etika Untuk Pembelajaran	62
4.2	Fitur Aplikasi	63
4.3	Hasil <i>Black Box</i>	71
4.4	Uji Validasi Ahli	73
4.5	Evaluasi <i>System Usability</i>	77
4.6	Kelebihan Dan Kekurangan Penelitian	81
4.6.1	Kelebihan	81
4.5.2	Kekurangan.....	81
BAB V		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran.....	84
LAMPIRAN.....		1