

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
PERNYATAAN	III
PRAKATA	IV
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	VI
ABSTRACT.....	VII
INTISARI.....	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Keaslian Penelitian	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Media Pembelajaran	14
2.2.2 <i>Augmented reality</i>	15
2.2.3 ISO 9126-1.....	15
2.2.4 <i>User Experience</i>	21
2.3 Pertanyaan Penelitian.....	22
BAB III METODOLOGI	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Tahapan Penelitian	23

3.2.1	Analisis Kebutuhan	23
3.2.2	Pengembangan Media Pembelajaran	23
3.2.3	Uji Coba Ahli	25
3.2.4	Perumusan Kuesioner	27
3.2.5	Uji Coba Pengguna (<i>User Testing</i>)	31
3.2.6	Pengumpulan Data	33
3.2.7	Analisis Data	33
3.2.8	Penyusunan Laporan	35
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	Spesifikasi Kebutuhan.....	36
4.2	Media Pembelajaran AR.....	36
4.2.1	<i>Blackbox Testing</i>	42
4.3	Validitas Instrumen	45
4.4	Hasil Pengukuran Media.....	46
4.4.1	Skor Rata-rata dan Standar Deviasi	48
4.4.2	Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience/UX</i>).....	54
4.4.3	Analisis Komparatif	56
4.4.4	Analisis Korelasi	58
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran	66
 DAFTAR PUSTAKA		67