

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan	14
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	14
1.5 Luaran	15
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	1
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	1
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	2
2.2.1 Augmented Reality	2
2.2.2 Pembelajaran Interaktif	3
2.2.3 Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD.....	3
2.2.4 User Interface (UI)	3
2.3 Tools Pembangunan Aplikasi	4
2.3.1 Adobe Photoshop CC	4
2.3.2 Blender	4
2.3.3 Figma.....	4
2.3.4 Unity	4
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Metodologi Pengerjaan	5
3.1.1 Requirement Gathering	5
3.1.2 Analysis	6
3.1.3 Design.....	9
3.1.4 Implementation.....	21
3.1.5 Testing	22
3.1.6 Deployment	23
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	24

4.1	Pengujian dan Implementasi	24
4.1.1	Black Box Testing	24
4.1.2	Implementasi	55
4.2	Evaluasi Kuesioner Uji Efektitas Aplikasi.....	64
4.2.1	Hasil Pengujian Usabilitas.....	71
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA		74