

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pusaka Penunjang	5
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif	5
2.2.2 Augmented Reality.....	5
2.2.3 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.....	6
2.2.4 Unity.....	6
2.2.5 Vuforia SDK	7
2.2.6 Zetcil Gamedev Library	7
2.2.7 Metode Serious Game Development.....	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	9
3.1 Gambaran Produk Saat Ini	9
3.2 Metode Pengerjaan	9
3.2.1 <i>Analysis</i>	9
3.2.2 <i>Production</i>	22

BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	37
4.1	<i>Prototype</i>	37
4.2	<i>Testinng and Evaluation</i>	46
4.2.1	User Experience Questionnaire (UEQ).....	47
4.2.2	Hasil Pembahasan	47
BAB 5	KESIMPULAN	51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		52