**DAFTAR ISI**

**Halaman**

**SAMPUL DALAM**

**PERSETUJUAN**

**PENGESAHAN**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

**MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAAN**

**ABSTRAK i**

**ABSTRACT ii**

**KATA PENGANTAR iii**

**DAFTAR ISI v**

**DAFTAR TABEL viii**

**DAFTAR GAMBAR ix**

**DAFTAR LAMPIRAN xii**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1. **Latar Belakang 1**
2. **Batasan Masalah 4**
3. **Rumusan Masalah 4**
4. **Tujuan Penelitian 4**
5. **Manfaat Penelitian 5**
6. **Sistematika Penulisan 5**

**BAB II KAJIAN PUSTAKA 7**

1. **Pengembangan 7**
2. Pengertian Pengembangan 7
3. Fungsi Pengembangan 7
4. Ciri-Ciri Pengembangan 8
5. **Aplikasi 8**
6. ***Augmented Reality*  9**
7. Pengertian *Augmented Reality* 9
8. Sejarah *Augmented Reality* 11
9. Karakteristik *Augmented Reality* 12
10. Metode Yang Dikembangkan Pada *Augmented Reality* 12
11. Komponen *Augmented Reality* 16
12. **Media Pembelajaran 17**
13. Pengertian Media Pembelajaran 17
14. Ciri-Ciri Media Pembelajaran 18
15. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran 19
16. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 20
17. Kriteria Pemilihan Media 20
18. **Sistem Operasi 22**
19. Pengertian Sistem Operasi 22
20. Pengertian Sistem Operasi Android 23
21. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* 27**
22. **Penelitian Tentang *Augmented Reality* 28**
23. **Pengembangan Perangkat Lunak 28**
24. *System Development Life Cycle* 28
25. Model *Rapid Application Development* 30
26. Tahap Metode RAD 30
27. **Perangkat Pengembang *Software* 33**
28. Unity 33
29. Vuforia 35
30. Blender 3D 36
31. *Unified Modeling Language* 37
32. **Materi Pokok Topologi Jaringan 44**
33. Topologi Bus 45
34. Topologi Ring 48
35. Topologi Star 50
36. Topologi Tree 52
37. Topologi Mesh 53

**BAB III METODE PENELITIAN 55**

1. **Metode Penelitian 55**
2. **Desain Penelitian 55**
3. **Subjek Dan Waktu Penelitian 58**
4. **Teknik Pengumpulan Data 58**
5. **Teknik Analisis Data 59**

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 61**

1. **Hasil Penelitian 61**
2. Pengembangan *Augmented Reality* 61
3. Pengujian 90
4. **Pembahasan 104**
5. Mengembangkan *Augmented Reality* 105
6. Kelayakan Aplikasi 106

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 107**

1. **Kesimpulan 107**
2. **Saran 107**

**DAFTAR PUSTAKA 109**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP 113**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN 114**