

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Metode Penelitian .....	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.4.2 Metode Pembangunan Sistem.....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Augmented Reality .....	8
2.1.1 Jenis-Jenis Augmented Reality .....	9
2.1.2 FAST Corner Detection [11] .....	11
2.2 Kehamilan.....	14
2.3 Android.....	16
2.3.1 Versi Android .....	16
2.4 UML .....	18
2.4.1 Use Case Diagram .....	18

2.4.2	Class Diagram.....	19
2.4.3	Activity Diagram .....	20
2.4.4	Sequence Diagram .....	20
2.4.5	Collaboration Diagram .....	21
2.5	Perangkat Lunak Pendukung .....	21
2.5.1	Unity 3D [19].....	21
2.5.2	Vuforia [19] .....	22
2.5.3	Blender 3D.....	22
2.5.4	C#.....	22
2.5.5	Black-box Testing.....	23
2.5.6	Skala Likert.....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>25</b>
3.1	Analisis Sistem .....	25
3.1.1	Analisis Masalah.....	25
3.1.2	Analisis Kebutuhan Data .....	26
3.1.3	Analisis Aplikasi.....	26
3.1.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	27
3.1.5	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	28
3.2	Pemodelan Sistem.....	29
3.3	Perancangan Sistem.....	42
3.3.1	Perancangan Data .....	42
3.3.2	Perancangan Arsitektural.....	43
3.3.3	Perancangan Prosedural .....	45
3.3.4	Perancangan Antar Muka.....	46
3.3.5	Perancangan Augmented Reality .....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>52</b>
4.1	Implementasi.....	52
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras .....	52
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak .....	53
4.1.3	Implementasi Kebutuhan Aplikasi.....	54
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	54

4.2	Pengujian .....	60
4.2.1	Pengujian Marker.....	60
4.2.2	Pengujian Alpha.....	61
4.2.3	Pengujian Beta .....	64
4.3	Pengujian Augmented Reality Marker Based Tracking .....	69
4.3.1	Pengujian Pendeteksian Marker.....	71
4.3.2	Kesimpulan Pengujian Marker .....	76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>77</b>
5.1	Kesimpulan .....	77
5.2	Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>79</b>