

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.3.1 Maksud	3
1.3.2 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	8
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	9
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	13
2.1 Landasan Teori	13
2.2 Fobia	13
2.2.1 Penyebab	13
2.2.2 Kategori Fobia	14
2.2.3 Penyebab Fobia	14
2.2.4 Gejala Fobia	15
2.2.5 Jenis Fobia Spesifik	15
2.3 Fobia Hewan (Zoophobia)	16
2.4 <i>Graduated Exposure Therapy</i>	16
2.4.1 <i>Specific Phobia Diagnosis</i>	19

2.4.2	<i>Fear Ladder</i>	20
2.5	<i>Augmented Reality</i>	21
2.5.1	Tujuan <i>Augmented Reality</i>	22
2.5.2	Alur Kerja <i>Augmented Reality</i>	23
2.5.3	Metode <i>Augmented Reality</i>	24
2.6	Basis Data.....	27
2.6.1	Sistem Manajemen Basis Data (DBMS).....	28
2.6.2	Operasi Dasar Basis Data.....	28
2.7	<i>Object Oriented Analysis dan Design (OOAD)</i>	29
2.7.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	29
2.7.2	<i>Use Case Diagram</i>	30
2.7.3	<i>Activity Diagram</i>	30
2.7.4	<i>Class Diagram</i>	31
2.7.5	<i>Squence Diagram</i>	31
2.8	Tools Pembangunan Aplikasi.....	32
2.8.1	Unity 3D.....	32
2.8.2	Maxst SDK.....	33
2.8.3	Autodesk 3ds Max.....	34
2.9	Pengujian Perangkat Lunak.....	35
2.9.1	Pengujian <i>Black Box</i>	35
2.9.2	Pengujian Beta.....	36
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
3.1	Analisis Sistem.....	39
3.1.1	Analisis Masalah.....	39
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	40
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis.....	42
3.1.4	Solusi Yang Diajukan.....	44
3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem Yang Dibangun.....	44
3.1.6	Analisis Teknologi Yang Digunakan.....	53
3.1.7	Analisi Kebutuhan Pengguna.....	66
3.1.8	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	66

3.1.9	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	68
3.2	Perancangan Sistem.....	93
3.2.1	Perancangan Struktur Menu.....	94
3.2.2	Perancangan Antarmuka.....	94
3.2.3	Perancangan Pesan.....	103
3.2.4	Perancangan Jaringan Semantik.....	103
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		105
4.1	Implementasi Sistem.....	105
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	105
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	105
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	106
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	107
4.2	Pengujian Sistem.....	108
4.2.1	Pengujian Alpha.....	108
4.2.2	Pengujian Beta.....	116
4.2.3	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	122
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		125
5.1	Kesimpulan.....	125
5.2	Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....		127