

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Identifikasi Masalah.....	6
1.5.2 Pengumpulan Data Penelitian .....	6
1.5.3 Analisis Masalah.....	7
1.5.4 Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	7
1.5.5 Pengujian Penelitian.....	8
1.5.6 Penarikan Kesimpulan .....	8
1.6 Sistematika Penulisan .....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1 Profil Tempat Penelitian .....	11
2.1.1 Sejarah SMA Negeri 1 IV Nagari Bayang Utara.....	11
2.1.2 Profil Sekolah.....	12
2.1.3 Struktur Organisasi Sekolah .....	13
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 Android .....	17
2.2.2 Multimedia.....	18

2.2.3	Vuforia .....	19
2.2.4	Deteksi Tabrakan ( <i>Occlusion Based Detection</i> ) .....	20
2.2.5	Pengertian Tabel Periodik Unsur .....	21
2.2.6	Struktur Atom .....	22
2.2.7	Augmented Reality (AR) .....	23
2.2.8	Marker .....	24
2.2.9	Bahasa pemrograman .....	25
2.2.10	Software pendukung .....	26
2.2.11	Unified Modelling Language (UML) .....	30
2.2.12	User Acceptance Testing (UAT) .....	31
2.2.13	Business Process Modeling Notation (BPMN).....	32
<b>BAB 3</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>35</b>
3.1	Analisis Sistem.....	35
3.1.1	Analisis Masalah.....	35
3.1.2	Analisis Prosedur yang Berjalan .....	36
3.1.3	Analisis Materi.....	42
3.1.4	Analisis Marker.....	44
3.1.5	Analisis Alur Sistem .....	47
3.1.6	Analisis Aritektur Sistem.....	55
3.1.7	Analisis Aplikasi Sejenis .....	56
3.1.8	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	61
3.1.9	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	61
3.1.10	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	63
3.2	Perancangan Sistem .....	82
3.2.1	Perancangan Struktur Menu.....	82
3.2.2	Perancangan Antarmuka .....	82
3.2.3	Jaringan Semantik.....	100
<b>BAB 4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>103</b>
4.1	Implementasi Sistem.....	103
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras .....	103
4.1.2	Implementai Perangkat Lunak .....	103

4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	104
4.2	Pengujian Sistem.....	104
4.2.1	Rencana Pengujian.....	105
4.2.2	<i>User Acceptance Test</i> .....	105
4.2.3	Pengujian Test Case Design.....	106
4.2.4	Alpha Testing.....	106
4.2.5	Pengujian Wawancara.....	111
4.2.6	Pengujian Kuesioner.....	112
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....		121
5.1	Kesimpulan .....	121
5.2	Saran .....	121
DAFTAR PUSTAKA .....		123