DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB 1 .....PEN
DAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.5.1 Metode Pengumpulan data 4

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat lunak 5

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Tempat Penelitian 9

2.1.1 Sejarah Rumah Sakit RSAU Salamun 9

2.1.2 Visi dan misi Rumah Sakit RSAU Salamun 10

2.1.2.1 Visi Rumah Sakit RSAU Salamun 10

2.1.2.1 Misi Rumah Sakit RSAU Salamun 10

2.1.3 Struktur Organisasi RSAU Salamun 11

2.2 Pengertian Fobia 11

2.2.1 Perilaku Fobia 12

2.2.2 Penyebab Fobia 12

2.2.3 Fobia Hewan (Zoophobhia) 13

2.3 Pengertian Augmented Reality 13

2.3.1 Pengertian Marker 15

2.3.2 Tracking Marker 16

2.4 Tools Pemodelan Aplikasi 17

2.4.1 Unified Modeling Language 17

2.4.1.1 Use Case Diagram 18

2.4.1.2 Class Diagram 18

2.4.1.3 Sequence Diagram 18

2.4.1.4 Activity Diagram 19

2.4.1.5 Component Diagram 20

2.4.1.6 Tujuan Penggunaan UML 20

2.5 Tools Pembangun Aplikasi 20

2.5.1 Unity 3D 21

2.5.2 Vuforia SDK 21

2.5.3 Autodesk 3dsMax 22

2.6 Pengujian Perangkat Lunak (Blackbox) 23

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 25

3.1 Analisis Sistem 25

3.1.1 Analisis Masalah 25

3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 25

3.1.3 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun 28

3.1.4 Analisis Arsitektur Sistem 30

3.1.5 Analisis Informasi yang ditampilkan 31

3.1.6 Analisis Marker 34

3.1.7 Analisis Objek 3D 35

3.1.8 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 36

3.1.8.1 Perspektif Produk 36

3.1.8.2 Tujuan Produk 36

3.1.9 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 37

3.1.9.1 Analisis Perangkat Lunak 37

3.1.9.2 Analisis Perangkat Keras 37

3.1.9.3 Analisis User 38

3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional 38

3.1.10.1 Use case Diagram 38
3.1.10.2 Activity Diagram 47
3.1.10.3 Class Diagram 56
3.1.10.4 Sequence Diagram 57
3.1.10.5 Perancangan Struktur Menu 66
3.1.10.6 Perancangan Antar Muka 66
3.1.10.7 Jaringan Semantik 69
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 71
4.1 Implementasi 71
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan 71
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan 71
4.1.3 Implementasi Antarmuka 72
4.2 Pengujian Sistem 73
4.2.1 Pengujian Blackbox 73
4.2.2 Pengujian Akurasi 75
4.2.3 Pengujian Terapi 76
4.2.4 Pengujian Betha 78
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 81
5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 82