

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR ISTILAH.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Metode Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TEORI PENUNJANG.....	7
2.1 Kehamilan.....	7
2.2 Augmented Reality.....	8

2.3	Vuforia.....	10
2.4	Android.....	10
2.5	Unity 3D	11
2.6	Blender 3D.....	12
2.7	Bahasa Pemrograman C Sharp.....	12
2.8	FASTCorner Detection.....	13
2.9	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	13
2.10	Black-Box Testing.....	15
2.11	Skala Likert.....	16
2.12	Alpha Beta Testing.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
3.1	Analisis Sistem.....	18
3.1.1	Analisis Masalah.....	18
3.1.2	Analisis Kebutuhan Data.....	19
3.1.3	Analisis Aplikasi.....	37
3.1.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.1.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
3.2	Pemodelan Sistem	39
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	39
3.2.2	<i>Activity Diagram</i>	43
3.2.3	<i>Class Diagram</i>	47
3.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	47
3.2.5	Collaboration Diagram.....	50
3.3	Perancangan Sistem.....	51

3.3.1	Perancangan Data	51
3.3.2	Perancangan Arsitektural	52
3.3.3	Perancangan Prosedural	53
3.3.4	Perancangan Antarmuka	55
3.3.5	Perancangan Augmented Reality.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		65
4.1	Implementasi.....	65
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	65
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	66
4.1.3	Implementasi Kebutuhan Aplikasi.....	66
4.1.4	Implementasi Antarmuka	67
4.2	Pengujian Perangkat Lunak	73
4.2.1	Pengujian Alpha.....	73
4.2.2	Pengujian Beta.....	76
4.2.3	Pengujian Marker.....	79
4.2.4	Hasil Analisis Pengujian Sistem.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN.....		109