DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

DAFTAR SIMBOL ..... **xix**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**

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 3

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 LANDASAN TEORI **7**

2.1 Fasilitas Kesehatan 7

2.2 Agumented Reality 8

2.2.1 Perangkat keras Augmented Reality 9

2.2.2 Tipe Augmented Reality 9

2.2.3 Prinsip kerja Agumented Reality 10

2.2.4 Sistem Display Augmented Reality 11

2.3 Android 12

2.3.1 Arsitektur Android 13

2.3.2 Versi Android 15

2.4 Pemrograman Berorientasi Objek / PBO / OOP 18

2.5 UML 21
2.5.1 Sejarah UML 21
2.5.2 Diagram UML 22
2.5.3 *Use Case* Diagram 22
2.5.4 *Activity* Diagram 23
2.5.5 Class Diagram 24
2.5.6 *Sequence* Diagram 25
2.6 POI (Point of Interest) 26
2.7 GPS (Global Positioning System) 26
2.8 LBS (Location Based Service) 27
2.8.1 Unsur Utama Location Based Services (LBS) 28
2.8.2 Komponen Utama Location Based Services (LBS) 28
2.9 Google Maps Api 30
2.10 Eclipse 30
2.11.1 Pengertian Eclipse 30
2.11.2 Arsitektur Eclipse 31
2.11 PHP 32
2.12 SDK Android 33
2.13 MySQL 34
2.14 Bahasa Pemroograman Java 34
2.15 Metode Pengujian Black-Box Testing 34
BAB 3 ANALISIS MASALAH 37
3.1 Analisis 37
3.1.1 Analisis Sistem 37
3.1.2 Analisis Masalah 37
3.2 Analisis Aplikasi Sejenis 38
3.3 Analisis Penentuan GPS 41
3.4 Analisis *Augmented reality* 42

3.5 Analisis Mixare 45
3.5.1 Prinsip kerja Mixare 45
3.6 Analisis Arsitektur Sistem 50
3.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 51
3.7.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 51
3.7.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Pembangunan 52
3.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 57
3.8.1 *Use Case Diagram* 57
3.8.2 Definisi Aktor (Pengguna) 59
3.8.3 Definisi Use Case 59
3.8.4 Skenario *Use Case* 60
3.8.5 *Activity* Diagram 73
3.8.6 Class Diagram 89
3.8.7 *Sequence* Diagram 103
3.9 Analisis Perancangan Sistem 108
3.9.1 Skema Relasi 108
3.9.2 Perancangan Struktur Menu 111
3.9.3 Perancangan Antarmuka 113
3.8.3 Admin 118
3.8.4 Perancangan Pesan 123
3.10 Jaringan Semantik 125
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 129
4.1 Implementasi 129
4.1.1 Kebutuhan Software 129
4.1.2 Kebutuhan Hardware 129
4.1.3 Kebutuhan Web Server 130
4.1.4 Implementasi Basis Data 130

4.1.5 Implementasi Antarmuka 132
4.1.6 Implementasi Class 133
4.2 Pengujian 134
4.2.1 Rencana Pengujian Aplikasi *web* dan *mobile* 134
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Alpha* 135
4.2.3 Kesimpulan Hasil Uji *Alpha* 144
4.2.4 Pengujian Beta 144
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 149
5.1. Kesimpulan 149
5.2. Saran 149
DAFTAR PUSTAKA 151