DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **ii**
ABSTRAK ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR SINGKATAN ..... **xi**
DAFTAR SIMBOL ..... **xii**
DAFTAR ISTILAH ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Maksud dan Tujuan 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Metode Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II TEORI PENUNJANG **4**
2.1 Aplikasi 4
2.2 Augmented Reality 4
2.2.1 Cara kerja Augmented Reality 5
2.2.2 Metode *Augmented Reality* Marker-based 6
2.2.3 Vuforia 7
2.2.4 Unity 3D 9
2.2.5 Blender 3D 10
2.3 Stimulasi Bayi 11
2.4 Android 15
2.5 Android SDK Manager 16
2.6 UML (Unified Modeling Language) 16
2.7 Alpha dan Beta Testing 18
2.7.1 Metode Black-box Testing 19

2.8 Skala Likert.....19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....21
3.1 Analisis Sistem 21
3.1.1 Analisis Masalah.....21
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 21
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 23
3.2 Analisis Algoritma.....23
3.2.1 Bahasa Pemrograman C#.....23
3.2.2 Algoritma Augmented Reality Dalam Vuforia.....24
3.3 Pemodelan Sistem.....27
3.4 Perancangan Sistem.....35
3.4.1 Perancangan Data 35
3.4.2 Perancangan Marker 35
3.5 Perancangan Arsitektur.....37
3.6 Perancangan Antarmuka Sistem.....38
3.7 Perancangan Prosedural.....40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 44
4.1 Implementasi 44
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 44
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras 44
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....45
4.1.4 Implementasi Antarmuka Aplikasi 46
4.2 Pengujian Sistem 48
4.2.1 Pengujian Alpha.....49
4.2.2 Pengujian Beta 55
4.3 Cara Kerja Marker Based Augmented Reality 62
4.3.1 Pengujian Pendeteksian Marker.....63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 66
5.1 Kesimpulan.....66
5.2 Saran 66
DAFTAR PUSTAKA.....67