

## DAFTAR ISI

<i>ABSTRAKSI</i> .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1-1
1.1. Latar Belakang .....	1-1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	1-2
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian .....	1-2
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	1-2
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	1-2
1.4. Ruang Lingkup & Batasan Penelitian .....	1-2
1.5. Metode Penelitian.....	1-3
1.6. Metode Pengembangan Sistem .....	1-3
1.7. Sistematika Penulisan Laporan .....	1-4
1.7.1 Pendahuluan .....	1-4
1.7.2 Landasan Teori.....	1-4
1.7.3 Analisis Sistem.....	1-4
1.7.4 Perancangan Sistem .....	1-5
1.7.5 Implementasi Dan Testing .....	1-5
1.7.6 Penutup.....	1-5
<b>BAB 2. LANDASAN TEORI</b> .....	2-1
2.1. Interaksi Antar Objek .....	2-1
2.1.1 Buah .....	2-1
2.1.2 Obat.....	2-1
2.1.3 Sejarah Augmented Reality .....	2-2
2.1.4 Augmented Reality .....	2-3
2.1.5 Marker .....	2-4
2.1.6 Android .....	2-4
2.1.7 Unity 3D.....	2-5
2.1.9 Vuforia .....	2-6
2.1.10 Android SDK .....	2-7

2.1.11	Metode Pengembangan Sistem .....	2-8
2.2.	Perolehan Informasi (IR) Berbasis Konteks.....	2-10
<b>BAB 3.</b>	<b>BAB 3 ANALISA SISTEM .....</b>	<b>3-1</b>
3.1	Konsep.....	3-1
3.2	Analisa Tujuan Aplikasi .....	3-1
3.3	Analisa Sistem.....	3-1
3.4	Analisa Kebutuhan .....	3-2
<b>BAB 4.</b>	<b>PERANCANGAN .....</b>	<b>4-1</b>
4.1.	Struktur Navigasi.....	4-1
4.2	Use Case Diagram .....	4-2
4.3	Activity Diagram.....	4-6
4.4	Sequence Diagram.....	4-8
4.5	User Interface .....	4-10
4.5.1	Menu Splashscreen .....	4-10
4.5.2	Menu Utama.....	4-10
4.5.3	Menu Info.....	4-11
4.5.4	Menu Panduan.....	4-11
4.5.5	Menu Mulai.....	4-12
<b>BAB 5.</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>5-1</b>
5.1	Pemodelan Objek 3D.....	5-1
5.2	Pembuatan Marker .....	5-7
5.3	Pembuatan Aplikasi Augmented Reality .....	5-9
5.3.1	Tampilan Splashscreen .....	5-10
5.3.2	Tampilan Menu Utama .....	5-10
5.3.3	Tampilan Menu Mulai .....	5-11
5.3.4	Tampilan Menu Info .....	5-11
5.3.5	Tampilan Menu Panduan .....	5-12
5.4	Pengujian Aplikasi .....	5-12
5.4.1	Skenario Uji Coba.....	5-12
5.4.2	Pengujian Marker .....	5-15
<b>BAB 6.</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>6-1</b>
6.1.	Kesimpulan.....	6-1
6.2.	Saran.....	6-1
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>A</b>	
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>B</b>	