

DAFTAR ISI

<i>ABSTRAK</i>	<i>i</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>ii</i>
LEMBAR PERNYATAAN.....	<i>iii</i>
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	<i>iv</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>v</i>
DAFTAR ISI.....	<i>vi</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>ix</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>x</i>
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang.....	1-1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	1-1
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 Metodologi Penelitian.....	1-3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	1-3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	1-3
1.5.3 Metode Pengujian.....	1-4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	1-5
1.6.1 Pendahuluan.....	1-5
1.6.2 Landasan Teori.....	1-5
1.6.3 Analisis Sistem.....	1-5
1.6.4 Perancangan Sistem.....	1-5
1.6.5 <i>Implementasi & Testing</i>	1-5
1.6.6 Penutup.....	1-5
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1 Penelitian Terkait.....	2-1
2.2 Perolehan Informasi (IR) Berbasis Konteks.....	2-3
2.2.1 Konsep Dasar Augmented reality (AR).....	2-3
2.2.2 Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).....	2-5
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	2-7

2.2.4 Android.....	2-9
2.2.5 Unity3D	2-12
2.2.6 Vuforia SDK.....	2-13
2.2.7 Marker	2-14
2.2.8 Target Manager	2-15
2.2.9 Natural Features dan Augmentable Rating	2-15
2.2.10 WavePad Audio Editing.....	2-16
2.2.11 Ulead Video Studio	2-17
2.2.12 Adobe Photoshop	2-18
2.2.13 Multimedia <i>Development Life Cycle</i>	2-20
2.2.14 <i>FlowChart</i>	2-22
2.2.15 Unified modeling language (UML).....	2-24
2.2.16 <i>Black Box Testing</i>	2-27
BAB 3. ANALISA SISTEM.....	3-1
3.1 Analisa Masalah.....	3-1
3.2 Analisis Pengguna.....	3-2
3.3 Analisis Sistem.....	3-2
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	3-3
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	3-3
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	3-3
BAB 4. PERANCANGAN	4-1
4.1 Perancangan Aplikasi.....	4-1
4.1.1 Diagram <i>FlowChart</i>	4-2
4.1.2 <i>Usecase</i> Diagram.....	4-3
4.1.3 <i>Activity</i> Diagram.....	4-7
4.1.4 <i>Sequence</i> Diagram.....	4-9
4.1.5 Perancangan Sistem Marker	4-11
4.2. <i>User Interface</i>	4-12
4.2.1 Menu <i>Splashscreen</i>	4-12
4.2.2 Menu Utama	4-12
BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	5-1
5.1. Perangkat Pendukung.....	5-1
5.2. Pengumpulan Data.....	5-2
5.3. Pembuatan Marker	5-3

5.4. Implementasi Pembuatan Video	5-4
5.5. Implementasi Pembuatan Audio	5-5
5.6. Implementasi Pembuatan Augmented Reality Pada Android.....	5-5
5.6.1 Tampilan <i>Scene</i> Menu Utama	5-6
5.6.2 Tampilan <i>Scene</i> Menu Start	5-8
5.7. Pengujian Aplikasi	5-15
5.7.1 Skenario Pengujian.....	5-15
5.7.2 Hasil Pengujian.....	5-16
5.7.3 Pengujian Marker	5-19
5.8. Analisa Hasil Pengujian.....	5-20
BAB 6. PENUTUP	6-1
6.1. Kesimpulan	6-1
6.2. Saran	6-2
DAFTAR PUSTAKA	<i>xi</i>
LAMPIRAN.....	<i>xii</i>

