

# DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
IDENTITAS BUKU .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 <i>Augmented Reality</i> .....	6
2.2 <i>Marker</i> .....	7
2.3 <i>Unity 3D</i> .....	7
2.4 <i>Android</i> .....	8
2.5 <i>Vuforia</i> .....	8
2.6 E-Katalog Obat Tablet .....	9
2.7 Obat Tablet.....	9
2.7.1 Macam-macam Bentuk Tablet .....	9
2.7.2 Macam-macam Pembuatan Obat Tablet .....	10
2.8 <i>User Defined Target</i> .....	11

2.9	Blender .....	11
2.10	Visual Studio .....	11
BAB III PERENCANAAN SISTEM .....		13
3.1	Deskripsi Umum Sistem .....	13
3.2	Perancangan pada Pembuatan Aplikasi .....	13
3.3	Pemodelan Desain Objek Tiga Dimensi (3D) .....	15
3.3.1	Membuat Pemodelan objek 3D Obat Tablet dengan Blender .....	16
3.3.1.1	Perancangan objek dengan Blender .....	16
3.3.2	Membuat <i>Marker</i> pada <i>Vuforia</i> .....	18
3.4	Tahap Persiapan Perangkat .....	21
3.4.1	Perangkat Keras .....	21
3.4.1.1	PC/Laptop .....	21
3.4.1.2	<i>Smartphone</i> .....	21
3.4.1.3	<i>Marker</i> .....	21
3.4.2	Perangkat Lunak .....	22
3.4.2.1	Photoshop .....	22
3.4.2.2	Blender .....	22
3.4.2.3	Unity .....	23
3.4.2.4	<i>Vuforia</i> .....	24
3.5	Perancangan Sistem .....	24
3.5.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	24
3.5.2	<i>Activity Diagram</i> .....	25
3.5.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	26
3.6	Pembuatan Aplikasi pada Unity .....	29
3.7	Hasil Akhir Perancangan .....	32
3.8	Hasil Pengujian Aplikasi .....	34
BAB IV ANALISIS SIMULASI PERENCANAAN .....		36
4.1	Pengujian pada Aplikasi <i>Augmented Reality</i> .....	36
4.1.1	Pengujian pada Main Menu .....	36
4.2	Pengujian <i>Marker Recognition Delay</i> dengan Perangkat <i>Android</i> .....	40
4.2.1	Pengujian <i>Delay</i> Pengaruh Sudut dan Jarak Pada Kondisi didalam dan diluar Ruang .....	41
4.3	Pengujian Subjektif (Mean Opinion Score (MOS) Terhadap Pengguna .....	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN .....	