

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	