

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Studi Pustaka	5
2.2 Media Pembelajaran	6
2.4 Augmented Reality (AR)	11
2.5 Algoritma Scale Invariant Feature Transform (SIFT).....	12
2.6 Perangkat Yang Digunakan	15
2.6.1 Vuforia Augmented Reality (SDK).....	15
2.6.2 Unity 3D.....	16
2.6.3 Blender 3D	17
2.7 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	17
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	18
2.7.2 <i>Activity Diagram</i>	18
2.7.3 <i>Flowchart</i>	18
2.7.4 <i>Class Diagram</i>	18
2.8 MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Alur Penelitian.....	21
3.2.1 Studi Literatur	22

3.2.2 Pengumpulan Data.....	22
3.2.3 Rancangan Perangkat Lunak	23
3.2.4 Implementasi.....	23
3.2.5 Pengujian	24
3.3 Penerapan Algoritma SIFT (Scale Invariant Feature Transform).....	24
3.4 Perancangan Sistem.....	26
3.3.1 Rancangan Use Case Diagram	27
3.3.2 Rancangan Activity Diagram.....	27
3.3.3 Rancangan Arsitektur Sistem.....	28
3.3.4 Flowchart Penggunaan Aplikasi.....	28
3.3.5 Desain Tampilan UI/UX	29
3.4 Subjek Penelitian	37
3.4.1 Populasi dan Sampel Populasi	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.2 Pengujian Akurasi Metode SIFT (Scale Invariant Feature Transform).....	48
4.3 Hasil Kuisisioner	50
4.4 Pembahasan	51
4.4.1 Kelebihan Aplikasi	52
4.4.2 Kekurangan Aplikasi.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Organ Hati / Liver manusia	8
Gambar 2.2 Organ Lambung / Stomach manusia	6
Gambar 2.3 Organ Empedu manusia	6
Gambar 2.4 Organ Pancreas manusia.....	7
Gambar 2.5 Organ Usus Besar / Colon manusia.....	7
Gambar 2.6 Organ Usus Kecil / Small Intestine manusia.....	8
Gambar 2.7 Organ Rectum manusia	8
Gambar 2.8 Organ Anus manusia	9
Gambar 2.9 <i>Flowchart Algoritma SIFT</i>	12
Gambar 2.10 Diagram <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	16
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	18
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	21
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i>	21
Gambar 3.4 Arsitektur Sistem.....	22
Gambar 3.5 Flowchart Penggunaan Aplikasi	22
Gambar 3.6 Desain Tampilan <i>Splash Screen</i>	23
Gambar 3.7 Desain Tampilan Menu Utama	23
Gambar 3.8 Desain Tampilan Halaman Mulai.....	24
Gambar 3.9 Desain Tampilan AR Organ Hati / Liver.....	25
Gambar 3.10 Desain Tampilan AR Organ Lambung / Stomach	25
Gambar 3.11 Desain Tampilan AR Organ Empedu.....	26
Gambar 3.12 Desain Tampilan AR Organ Pancreas	26
Gambar 3.13 Desain Tampilan AR Organ Usus Besar / Colon.....	27
Gambar 3.14 Desain Tampilan AR Organ Usus Kecil / Small Intestine.....	27
Gambar 3.15 Desain Tampilan AR Organ Rectum.....	28
Gambar 3.16 Desain Tampilan AR Organ Anus	28
Gambar 3.17 Desain Tampilan Tabel Contoh Pratikum.....	29
Gambar 3.18 Desain Tampilan Halaman Petunjuk.....	29
Gambar 3.19 Desain Tampilan Tampilan Tentang Aplikasi	29

Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	32
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama.....	33
Gambar 4.3 Halaman Menu Mulai	34
Gambar 4.4 Tampilan Objek Liver.....	34
Gambar 4.5 Tampilan Objek Stomach	35
Gambar 4.6 Tampilan Objek Empedu	36
Gambar 4.7 Tampilan Objek Pancreas	36
Gambar 4.8 Tampilan Objek Colon	37
Gambar 4.9 Tampilan Objek Small Intestine.....	38
Gambar 4.10 Tampilan Objek Rectum	39
Gambar 4.11 Tampilan Objek Anus.....	39
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Profil.....	43
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Petunjuk.....	43
Gambar 4.18 Diagram Hasil Kuisisioner	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	3
Tabel 4.1 Hasil Uji Intensitas Cahaya.....	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Jarak Kamera	45