

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Pembelajaran Interaktif .....	7
2.2 Augmented Reality .....	7
2.3 Sekolah Menengah Pertama (SMP).....	9
2.4 SMP Negeri 24 Bandar Lampung.....	10
2.5 Android.....	11
2.6 Markerless Tracking .....	12
2.7 Sistem Informasi.....	12
2.8 Narkoba .....	13
2.9 UML (Unified Modeling Language) .....	13
2.10 Use case Diagram .....	14
2.11 Activity Diagram .....	14

2.12 Pengembangan Perangkat Lunak Sistem.....	15
2.13 Black Box Testing .....	20
2.14 Penelitian Terkait.....	20
<b>BAB III.....</b>	<b>23</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>23</b>
3.1 Lokasi Penelitian .....	23
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	23
3.2.1 Observasi .....	23
3.2.2 Wawancara .....	23
3.2.3 Studi Literatur.....	23
3.3 Teknik Pengembangan Perangkat Lunak Scrum .....	24
3.3.1 Product Backlog .....	24
3.3.2 Sprint Planning Meeting.....	28
3.3.3 Sprint Blacklog.....	28
3.3.4 Sprint Log.....	38
3.3.5 Finished Working .....	43
3.3.6 Jadwal Kegiatan .....	43
<b>BAB IV.....</b>	<b>44</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Implementasi Aplikasi .....	44
4.2 Hasil Interface Aplikasi .....	44
4.3 Hasil Tracking Marker Aplikasi .....	47
4.4 Pembahasan Hasil Penguji Aplikasi .....	50
4.5 Diagram Kuisisioner Penelitian .....	55
4.6 Pembahasan.....	58
<b>BAB V.....</b>	<b>60</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
5.1 SIMPULAN.....	60
5.2 SARAN.....	60

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Use case diagram .....	14
Gambar 2. 2 <i>Activity Diagram</i> .....	15
Gambar 2. 3 Alur metode <i>scrum</i> .....	17
Gambar 3. 1 Hasil pertanyaan pertama .....	25
Gambar 3. 2 Hasil Pertanyaan kedua.....	25
Gambar 3. 3 Hasil pertanyaan ketiga .....	26
Gambar 3. 4 Use Case Diagram .....	31
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram User</i> .....	32
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram Bantuan</i> .....	32
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Daftar Narkoba.....	33
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram Info</i> .....	33
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram kuis</i> .....	34
Gambar 3. 10 pembuatan Objek 3D.....	38
Gambar 3. 11 <i>Marker Ganja</i> .....	39
Gambar 3. 12 <i>Marker Ektasi</i> .....	39
Gambar 3. 13 <i>Marker kecubung</i> .....	40
Gambar 3. 14 <i>Marker mushroom</i> .....	40
Gambar 3. 15 <i>Marker Sabu</i> .....	41
Gambar 3. 16 Pendaftaran Database .....	41
Gambar 3. 17 Pembuatan Antarmuka Aplikasi .....	42
Gambar 3. 18 Pembuatan Aplikasi.....	42
Gambar 4. 1 Halaman Splash Screen .....	44
Gambar 4. 2 Menu Utama .....	45
Gambar 4. 3 Menu MULAI AR .....	45
Gambar 4. 4 Menu Bantuan .....	45
Gambar 4. 5 Menu Info .....	46
Gambar 4. 6 Menu Daftar Narkoba.....	46
Gambar 4. 7 Menu Kuis .....	47
Gambar 4. 8 <i>Marker Ganja</i> .....	47
Gambar 4. 9 <i>Marker Ekstasi</i> .....	48

Gambar 4. 10 <i>Marker</i> Kecubung.....	48
Gambar 4. 11 <i>Marker</i> Mushroom.....	49
Gambar 4. 12 <i>Marker</i> Sabu .....	49
Gambar 4. 13 Jenis Kelamin Responden.....	55
Gambar 4. 14 Pertanyaan No.1.....	56
Gambar 4. 15 Pertanyaan No.2.....	56
Gambar 4. 16 Pertanyaan No.3.....	57
Gambar 4. 17 Pertanyaan No.4.....	57
Gambar 4. 18 Pertanyaan No.5.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Literatur .....	21
Tabel 3. 1 <i>Product backlog</i> .....	27
Tabel 3. 2 <i>Sprint Planning Meeting</i> .....	28
<i>Tabel 3. 3 Sprint Backlog</i> .....	29
Tabel 3. 4 Tampilan Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Splash Screen</i> .....	35
Tabel 3.5 Jadwal Kegiatan .....	43
Tabel 4. 1 spesifikasi perangkat untuk menguji aplikasi .....	50
Tabel 4. 2 hasil perbedaan loading .....	50
Tabel 4. 3 Hasil Screenshoot Pengujian Aplikasi .....	51