

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 <i>Clinical Decision Support System</i>	13
2.2.2 <i>Forward Cahining</i>	13
2.2.3 <i>Immersive Technology</i>	14
2.2.4 <i>Augmented Reality</i>	14
2.2.5 <i>Black Box Testing</i>	16
2.2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
2.3 Analisis Perbandingan Metode	18
BAB III Metode Penelitian	19
3.1 Alat dan Bahan Tugas akhir	19
3.1.1 Alat Tugas akhir	19
3.1.2 Bahan Tugas akhir	19
3.2 Metode yang Digunakan	19
3.3 Alur Tugas Akhir	20
3.3.1 Identifikasi Masalah	21
3.3.2 Studi Literatur	21
3.3.3 Analisis Kebutuhan	22



3.3.4	Desain Sistem	24
3.3.5	Implementasi	27
3.3.6	Pengujian Aplikasi	28
3.3.7	<i>Deployment dan Maintenance</i>	28
3.3.8	Penulisan Laporan	28
BAB IV Hasil dan Pembahasan		29
4.1	Implementasi <i>Rules</i> Model 3D	29
4.2	Implementasi Pengembangan Aplikasi	34
4.2.1	<i>Install</i> SDK Vuforia dan <i>package</i> Lean Touch	34
4.2.2	Impor Aset yang digunakan	35
4.2.3	Mendaftarkan Aplikasi pada <i>website</i> Vuforia	36
4.2.4	Membuat dan mengimpor <i>database marker</i>	37
4.2.5	Pembuatan <i>Scenes</i> dan panel pada Aplikasi	38
4.2.6	Pengaturan dan penyesuaian Objek 3D dan <i>marker</i>	40
4.2.7	Implementasi Kode pada aplikasi	43
4.3	Pengujian Aplikasi	51
4.4	Build Aplikasi	55
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	56
BAB V Kesimpulan dan Saran		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		60