

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	ii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.6.1 Teknik Pengambilan Data .....	3

1.7 Jadwal & Lokasi Penelitian.....	4
1.8 Sistematika Penelitian .....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Perusahaan .....	6
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Sistem.....	7
2.2.2 Informasi .....	7
2.2.3 Sistem Informasi .....	7
2.2.4 Hewan Ternak .....	7
2.2.5 PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).....	8
2.2.6 Kategori User .....	9
2.3 Metode Pengembangan Sistem .....	9
2.4 Software Pendukung .....	9
BAB III.....	19
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	19
3.1 Analisis Sistem.....	19
3.1.1 Deskripsi <i>Current System</i> .....	19
3.1.2 Analisis Masalah .....	19
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
3.1.4 Analisis Pengguna .....	21

3.1.5 Analisis Perangkat.....	21
3.2 Perancangan Sistem .....	21
3.3 Perancangan Fisik .....	26
BAB IV .....	30
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....	30
4.1 Implementasi Sistem .....	30
4.2 Uji Coba Sistem .....	36
BAB V.....	37
PENUTUP.....	37
5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA .....	xvi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xvii
LAMPIRAN .....	xviii

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prototype .....	10
Gambar 2.2 Android 1.0 & 1.1 .....	11
Gambar 2.3 Android 1.5.....	12
Gambar 2.4 Android 1.6.....	12
Gambar 2.5 Android 2.0 & 2.1 .....	13
Gambar 2.6 Android 2.2 .....	13
Gambar 2.7 Android 2.3.....	14
Gambar 2.8 Android 3.0 & 3.2 .....	14
Gambar 2.9 Android 4.0.....	15
Gambar 2.10 Andorid 4.1 & 4.3 .....	15
Gambar 2.11 Android 4.4.....	16
Gambar 2.12 Android 5.0 & 5.1 .....	16
Gambar 2.13 Android 6.0.....	17
Gambar 2.14 Android 7.0 & 7.1 .....	17
Gambar 2.15 Vuforia .....	18
Gambar 2.16 Photoshop.....	18
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	22
Gambar 3.2 Activity Diagram <i>ARCamera</i> .....	23
Gambar 3.3 Activity Diagram <i>About</i> .....	24





Gambar 3.4 Class Diagram .....	24
Gambar 3.5 Sequence Diagram <i>ARCamera</i> .....	25
Gambar 3.6 Sequence Diagram <i>About</i> .....	25
Gambar 3.7 Struktur Menu Navigasi .....	26
Gambar 3.8 Story Board <i>Cover</i> .....	27
Gambar 3.9 Story Board <i>ARCamera</i> .....	28
Gambar 3.10 Story Board <i>About</i> .....	29
Gambar 4.1 Cover Menu.....	30
Gambar 4.2 <i>ARCamera</i> .....	31
Gambar 4.3 <i>About</i> .....	31
Gambar 4.4 Cover Buku Marker.....	32
Gambar 4.5 Kata Pengantar .....	32
Gambar 4.6 Marker Ayam .....	33
Gambar 4.7 Marker Kambing .....	33
Gambar 4.8 Marker Sapi.....	34
Gambar 4.9 Marker Kuda .....	34
Gambar 4.10 Marker Video <i>Playback</i> .....	35

## DAFTAR TABEL



Tabel 1.1 Jadwal dan Lokasi Penelitian.....	4
Tabel 3.1 Analisis Perangkat.....	21
Tabel 3.2 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	22
Tabel 4.1 <i>ARCamera</i> .....	36
Tabel 4.2 <i>About</i> .....	36


## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Use Case Diagram

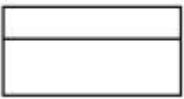

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
3		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
4		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

### Simbol Activity Diagram


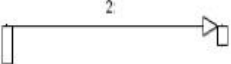
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>State</i>	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
2		<i>Initial Pseudo State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali

3		<i>Final State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
---	---	--------------------	--

### Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		<i>Unidirectional Association</i>	Menunjukkan antara hubungan antara class pada diagram class.

### Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi