

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Kerangka Pemikiran.....	6
1.7 Metodologi Penelitian .....	7
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	7
1.7.2 Metodologi Pengembangan .....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
2.1 <i>State of The Art</i> .....	13
2.2 Media Pembelajaran.....	16
2.2.1 Pengertian Media.....	16
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	17
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.2.4 Klasifikasi Media dalam Pembelajaran .....	18
2.3 <i>Augmented Reality</i> .....	19
2.3.1 Metode <i>Augmented Reality</i> .....	20
2.3.2 Penerapan Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	21
2.4 Tajwid.....	22
2.5 Algoritma <i>Fast Corner Detection</i> .....	25
2.6 MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> ) Luther .....	27
2.7 Perancangan Sistem .....	31
2.7.1 Pengertian UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	31
2.7.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	32
2.7.3 <i>Class Diagram</i> .....	33

2.7.4	<i>Activity Diagram</i> .....	34
2.7.5	<i>Sequence Diagram</i> .....	35
2.8	Unity.....	37
2.9	Vuforia.....	37
2.9.1	Vuforia SDK .....	37
2.9.2	Vuforia Qualcomm.....	38
2.10	Android.....	39
2.10.1	Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	39
2.11	Pengujian .....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>42</b>
3.1	<i>Concept</i> .....	42
3.2	<i>Design</i> .....	42
3.2.1	Analisis Sistem .....	42
3.2.2	Use Case Diagram .....	53
3.2.3	Definisi Use Case Diagram.....	54
3.2.4	Skenario Use Case Diagram.....	55
3.2.5	Activity Diagram .....	57
3.2.6	Class Diagram .....	60
3.2.7	Sequence Diagram.....	62
3.2.8	Perancangan Antarmuka .....	64
3.3	<i>Material Collecting</i> .....	65
3.3.1	Komponen Aplikasi.....	66
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>		<b>75</b>
4.1	<i>Assembly</i> .....	75
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras .....	75
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak .....	75
4.1.3	Implementasi pada Unity 3D .....	76
4.1.4	Implementasi <i>Markerless</i> .....	79
4.1.5	Implementasi Algoritma FAST Corner Detection .....	80
4.1.6	Implementasi User Interface .....	85
4.2	<i>Testing</i> .....	86
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	87
4.2.2	Pengujian <i>Betha</i> .....	94
4.2.3	Kesimpulan Pengujian .....	100
4.3	<i>Distribution</i> .....	101
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>102</b>

5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG