

DAFTAR ISI

	Hlm.
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Kerangka Pemikiran.....	7
1.7 Metodologi Penelitian.....	8
1.7.1 Pengumpulan Data	8

1.7.2 Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak	8
1.8 Sistematika Penulisan	10
BAB II STUDI PUSTAKA	11
2.1 <i>State Of The Art</i>	11
2.2 Pengertian Ayat-Ayat Al-Qur'an Tentang Sains	14
2.3 <i>Augmented Reality (AR)</i>	15
2.3.1 Metode <i>Augmented Reality</i>	16
2.3.2 Penerapan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	17
2.4 Unity	18
2.5 Blender	19
2.6 Vuforia.....	19
2.7 <i>Natural Feature Tracking (NFT)</i>	20
2.8 Android	21
2.9 Multimedia	21
2.10 <i>Rational Unified Process (RUP)</i>	22
2.11 Perancangan Sistem	25
2.11.1 <i>Unified Model Langue (UML)</i>	25
2.11.2 <i>Use Case Diagram</i>	26
2.11.3 <i>Class Diagram</i>	27
2.11.4 <i>Activity Diagram</i>	29
2.11.5 <i>Sequence Diagram</i>	30

2.12 Metode Pengujian.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 <i>Inception</i>	33
3.1.1 <i>Business Modeling</i>	33
3.1.2 <i>Requirements</i>	34
3.1.3 <i>Analysis and Design</i>	37
3.2 <i>Elaboration</i>	45
3.2.1 <i>Perancangan Arsitektur Sistem</i>	45
3.2.2 <i>Perancangan Sistem</i>	47
3.2.3 <i>Perancangan Interface (Antarmuka)</i>	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	65
4.1 <i>Implementasi Sistem</i>	65
4.1.1 <i>Implementasi Perangkat Keras</i>	65
4.1.2 <i>Implementasi Perangkat Lunak</i>	65
4.1.3 <i>Implementasi Pada Unity</i>	66
4.1.4 <i>Implementasi Natural Feature Tracking</i>	69
4.1.5 <i>Implementasi User Interface</i>	72
4.2 <i>Pengujian</i>	74
4.2.1 <i>Pengujian Alpha</i>	74
4.2.2 <i>Pengujian Betha</i>	84
4.2.3 <i>Kesimpulan Pengujian</i>	89

BAB V PENUTUP	90
6.1 Kesimpulan	90
6.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92

