

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 <i>State of The Art</i>	6
1.7 Kerangka Penelitian	8
1.8 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Sholat	10
2.2 Aplikasi	10
2.3 Citra Digital	11
2.4 <i>Augmented Reality</i>	13
2.5 Android	17
2.6 Unity	21
2.7 Vuforia	24
2.8 Bahasa Pemrograman.....	25
2.9 Relational Unified Process (RUP)	25
2.10 UML	29
2.11 CoreIDRAW	34

2.12 Skala Likert	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1 <i>Inception</i>	38
3.1.1 <i>Business Modeling</i>	38
3.1.2 <i>Requirement</i>	39
3.1.3 Analisis dan Desain	41
3.2 Elaboration	54
3.2.1 <i>Business Modeling</i>	54
3.2.2 <i>Requirement</i>	55
3.2.3 Pemodelan Sistem	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	71
4.1 <i>Construction</i>	71
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	71
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	71
4.1.3 Implementasi Antarmuka	72
4.2 Pengujian	83
4.2.1 Pengujian Alpha	83
4.2.2 Pengujian Beta	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	