

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel.....	viii
<i>ABSTRAKSI</i>	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	2
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian.....	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	2
1.4. Ruang Lingkup & Batasan Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	4
1.6.1 Pendahuluan	4
1.6.2 Landasan Teori	4
1.6.3 Analisis dan Perancangan Sistem	4
1.6.4 Implementasi Dan Testing	5
1.6.5 Penutup	5
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Augmented Reality.....	6
2.2. Android.....	7
2.3. Vuforia SDK.....	8
2.4. Marker.....	9
2.5. Blender.....	9
2.6. Unity 3D.....	10
2.7. Adobe photoshop.....	11
2.8. Adobe Audition.....	12
2.9. Adobe Illustrator.....	12
2.10. Media Pembelajaran.....	12
2.11. Wudhu.....	13
2.12. Dalil Kewajiban Wudhu.....	14

2.13.	Syarat – Syarat Wudhu.....	14
2.14.	Tata cara wudhu	15
2.15.	Shalat.....	15
2.16.	Waktu sholat fardhu	16
2.17.	Syarat Sah Shalat.....	16
2.18.	Rukun atau tata cara shalat.....	16
2.19.	Masjid.....	17
2.20.	Adab di Masjid.....	17
BAB 3.	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.1.	<i>Concept</i>	19
3.2.	<i>Design</i>	19
3.3.	Analisis masalah.....	19
3.4.	Struktur Navigasi.....	19
3.4.1	Flowchart	21
3.4.2	Perancangan Algoritma.....	24
3.4.3	Storyboard.....	26
3.5.	<i>Material Collecting</i>	30
3.5.1	Desain marker	30
3.5.2	Pembuatan Objek 3D	31
3.5.3	Pengeditan Suara.....	37
3.5.4	Perancangan aplikasi.....	39
BAB 4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	40
4.1.	<i>Assembly</i>	40
4.1.1	Perangkat Keras	40
4.1.2	Perangkat Lunak Platform	40
4.2.	Implementasi Interface.....	41
4.2.1	Tampilan Halaman Pembuka / Splashscreen	41
4.2.2	Tampilan Halaman Loading	41
4.2.3	Tampilan Halaman Home	42
4.2.4	Tampilan Halaman Detail Wudhu	42
4.2.5	Tampilan Halaman Detail Shalat.....	43
4.2.6	Tampilan Halaman Detail Adab di Masjid	43
4.2.7	Tampilan Halaman Panduan AR	44
4.2.8	Tampilan Halaman Tentang.....	44
4.2.9	Implementasi Marker Buku Tata Cara Wudhu dan Shalat	45
4.3.	Pengujian Sistem.....	46
4.3.1	Skenario Pengujian Black Box	47

4.3.2	Analisa Hasil Pengujian	50
4.3.3	Pengujian Perangkat Android	50
4.3.4	Pengujian Tracking Marker	51
4.3.5	Pengujian Intensitas Cahaya	51
4.3.6	Pengujian oklusi.....	53
4.3.7	Pengujian Akurasi.....	54
BAB 5.	PENUTUP	56
5.1.	Kesimpulan.....	56
5.2.	Saran.....	56
	Daftar Pustaka.....	A
	Lampiran.....	B



UNIVERSITAS
MERCU BUANA