

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Kerangka Pemikiran.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN LITERATUR	8
2.1 <i>The State of The Art</i>	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	12

2.2.2	Juz Amma.....	12
2.2.3	Android	13
2.2.4	Bahasa C#.....	13
2.2.5	Vuforia	13
2.2.6	Algoritma <i>FAST Corner Detection</i>	14
2.2.7	<i>Marker Based Tracking</i>	14
2.2.8	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	15
2.2.9	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.2.10	<i>Unity</i>	19
2.2.11	<i>Adobe Photoshop</i>	20
2.2.12	<i>CorelDRAW</i>	20
2.2.13	<i>Application Programming Interface (API)</i>	21
2.2.14	Visual Studio Code	22
2.2.15	Pengujian.....	22
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	25
3.1.1	<i>Concept (Konsep)</i>	26
3.1.2	<i>Design (Desain)</i>	29
3.1.3	<i>Material Collecting (Pengumpulan Materi)</i>	57
3.1.4	<i>Assembly (Pembuatan)</i>	58
3.1.5	<i>Testing (Pengujian)</i>	59
3.1.6	<i>Distribution (Pendistribusian)</i>	60
3.2	<i>Metode Pengumpulan Data</i>	60
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1	Hasil	61
4.1.1	<i>User Interface</i>	61

4.1.2 Pengujian Aplikasi (<i>Black Box Testing</i>)	66
4.1.3 Pendistribusian Aplikasi.....	95
4.1.4 Hasil Wawancara	95
4.2 Pembahasan.....	96
BAB V PENUTUP.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	105
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	118

