

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Tahap Pengembangan Aplikasi	4
1.6 Kerangka Pemikiran	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 State of the Art	9
2.2 Haji Dan Umrah	11
2.3 Augmented Reality	14
2.3.1 Arsitektur Augmented Reality	15
2.4 Marker	17
2.5 Markerless Augmented Reality	18
2.6 Natural Feature Tracking (NFT)	19
2.6.1 Scale Invariant Feature Tracking (SIFT).....	20
2.6.2 Ferns	23
2.7 Unified Modeling Language (UML)	24
2.8 Unity3D	24
2.9 Blender	26

2.10 Vuforia SDK	27
2.11 Android	28
2.11.1 Android SDK (Software Development Kit)	29
2.11.2 ADT (Android Development Tools)	30
2.12 Bahasa Pemrograman C#	31
2.13 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1 <i>Inception</i>	34
3.1.1 Analisis Data	34
3.1.2 Analisis Sistem	35
3.1.3 Karakteristik Pengguna	36
3.1.4 Analisis dan Desain	37
3.2 <i>Elaboration</i>	42
3.2.1 Perancangan Arsitektur Sistem	42
3.2.2 Pemodelan Sistem	44
3.2.3 Perancangan Objek 3D	63
3.2.4 Perancangan Antarmuka	65
BAB IV IMPLMENTASI DAN PENGUJIAN	68
4.1 <i>Assembly</i>	68
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	68
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	69
4.1.3 Implementasi Antarmuka	69
4.2 <i>Testing</i>	77
4.2.1 Alpha Testing	77
4.2.2 Beta Testing	86
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91