

DAFTAR ISI

	Hlm.
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Aspek Teoritis	5
1.4.2 Aspek Praktis	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Kerangka Pemikiran	5
1.7 Metodologi Penelitian	6
1.7.1 Pengumpulan Data	6
1.7.2 Metode Pengembangan	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Kisah Nabi dan Rasul.....	13
2.2.2 Media Pembelajaran.....	14

2.2.3	<i>Augmented Reality (AR)</i>	14
2.2.4	Algoritma <i>FAST Corner Detection</i>	15
2.2.5	Android	17
2.2.6	<i>Blender</i>	17
2.2.7	<i>Unity 3D</i>	17
2.2.8	<i>Vuforia SDK</i>	17
2.2.9	Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	18
2.2.10	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	19
2.2.11	Skala Likert	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	<i>Concept</i>	25
3.1.1	Analisis Masalah	25
3.1.2	Analisis Kebutuhan	26
3.1.3	Arsitektur Sistem <i>Augmented Reality</i>	27
3.1.4	Analisis Metode	28
3.2	<i>Design</i>	32
3.2.1	Diagram <i>Use Case</i>	32
3.2.2	Diagram <i>Activity</i>	40
3.2.3	Diagram <i>Class</i>	45
3.2.4	Diagram <i>Sequence</i>	47
3.2.5	Perancangan Antar Muka	51
3.3	<i>Material Collecting</i>	55
3.3.1	Gambar	55
3.3.2	Audio	56
3.3.3	Objek 3D	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		60
4.1	<i>Assembly</i>	60
4.1.1	Implementasi pada <i>Unity 3D</i>	60
4.1.2	Implementasi Algoritma <i>FAST Corner Detection</i>	63
4.1.3	Implementasi Tampilan Antarmuka	64
4.2	<i>Testing</i>	65
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	66

4.2.2	Pengujian <i>Beta</i>	77
4.3	<i>Distribution</i>	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN.....		91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		103

