

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Metode Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II TEORI PENUNJANG.....	7
2.1 Huruf dan Makhārijul Huruf Hijaiyah.....	7
2.1.1 Pembagian Makhrāj Huruf	7
2.2 Android.....	9
2.3 Internet.....	10
2.4 Augmented Reality	11
2.5 Unity Game Engine	12
2.6 Blender	12
2.7 Marker	13
2.8 Vuforia Engine	13
BAB III PERANCANGAN SISTEM	17
3.1 Gambaran Umum	19
3.1.1 Analisis masalah	19
3.1.2 Prosedur yang Berjalan.....	20
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	20
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	20

3.2.2	Kebutuhan Software	21
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.3.1	Use Case Diagram	22
3.3.2	Activity Diagram	27
3.3.3	Sequence Diagram	30
3.3.4	Class Diagram.....	32
3.4	Perancangan Sistem.....	33
3.4.1	Perancangan Antarmuka.....	33
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS		37
4.1	Pengujian Perangkat Lunak	37
4.1.1	Pengujian Tampilan Utama	37
4.1.2	Pengujian Tampilan Pilihan.....	38
4.1.3	Pengujian Tampilan <i>Scan Marker</i>	38
4.1.4	Pengujian Fitur Aplikasi Tampilkan Huruf 3D	39
4.1.5	Pengujian Fitur Tampilkan Animasi Huruf	40
4.1.6	Pengujian Fitur Latihan Soal	41
4.1.7	Pengujian Fitur Riwayat	41
4.2	Hasil Pengujian.....	42
4.3	Pengujian Terhadap Skala <i>Marker</i>	43
4.4	Pengujian Terhadap Sudut Deteksi <i>Marker</i>	43
4.5	Tanggapan Pengguna.....	44
4.5.1	Kuisisioner	44
4.6	Analisis	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		47
5.1	Simpulan.....	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....		48
LAMPIRAN.....		51