

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR SINGKATAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR ISTILAH	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TEORI PENUNJANG.....	5
2.1 Ilmu Tajwid	5
2.1.1 Hukum Bacaan Nun Mati / Tanwin	5
2.2 IQRO.....	6
2.2.1 Sejarah IQRO.....	7
2.3 Augmented Reality (AR).....	9
2.3.1 Tujuan Augmented Reality.....	9
2.3.2 Metode Marker Tracking AR	9
2.4 Blender.....	10
2.4.1 Sejarah Blender	10
2.4.2 Fitur fitur Blender	11

2.5	Unity3D	13
2.5.1	Sejarah Unity3D	13
2.5.2	Fitur fitur Unity3D	14
2.6	Android	16
2.7	Vuforia SDK	16
2.7.1	Vuforia API References	17
2.7.2	Arsitektur Vuforia	18
BAB III PERANCANGAN SISTEM		20
3.1	Gambaran Umum	20
3.1.1	Analisis Masalah	21
3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	21
3.2.1	Kebutuhan Software	21
3.2.2	Kebutuhan Hardware	22
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.3.1	Perancangan Sistem	23
3.3.2	Use Case Diagram	23
3.3.3	Activity Diagram	29
3.3.4	Squence Diagram	32
3.3.5	Class Diagram	34
3.4	Arsitektur Menu	35
3.4.1	Rencana Desain Antarmuka	35
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS		39
4.1	Implementasi Sistem	39
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	39
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	40
4.2	Implementasi Aplikasi	40
4.3	Pengujian Sistem	43
4.3.1	Pengujian Alpha	43
4.3.2	Pengujian Beta	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57