DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **ii**
ABSTRAK ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**
DAFTAR ISTILAH ..... **xvi**
DAFTAR SINGKATAN ..... **xvii**
BAB I. PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II. TEORI PENUNJANG **6**
2.1 Media 6
2.2 Shalat 7
2.3 Siswa Sekolah Dasar 11
2.4 SDN Tangsil Kulon 2 11
2.5 Augmented Reality 12
2.6 Marker 13
2.6.1 Marker Based Tracking 13
2.6.2 Markerless Tracking 13
2.7 Vuforia 14
2.8 Pemrograman Berorientasi Objek 15
2.8.1 Unified Modeling Language (UML) 16
2.8.2 Diagram Unified Modeling Language 16
2.8.3 Use Case Diagram 17

2.8.4 Activity Diagram 17
2.8.5 Sequence Diagram 18
2.8.6 Class Diagram 18
2.9 Android 18
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 20
3.1 Analisis Sistem 20
3.1.1 Analisis Masalah 20
3.1.2 Analisis Kebutuhan Data 21
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 21
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 23
3.1.5 Analisis Algoritma 23
3.2 Pemodelan Sistem 29
3.2.1 Blok Diagram 30
3.2.2 Use Case Diagram 30
3.2.3 Sequence Diagram 37
3.2.4 Class Diagram 42
3.3 Perancangan Sistem 43
3.3.1 Perancangan Data 43
3.3.2 Perancangan Arsitektur 44
3.3.3 Perancangan Antarmuka 44
3.3.4 Perancangan Prosedural 46
BAB IV. HASIL PENGUJIAN DAN ANALISA 48
4.1 Implementasi 48
4.1.1 Perangkat Lunak 48
4.1.2 Perangkat Keras 48
4.1.3 Antarmuka 49
4.1.4 Antarmuka Aplikasi 49
4.2 Pengujian 56
4.2.1 Pengujian Alpha 56
4.2.2 Pengujian Beta 60
4.2.3 Pengujian Cara Kerja Marker 69
4.3 Keunggulan dan Kelemahan Marker Based AR 74
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN 75
5.1 Kesimpulan 75

5.2 Saran.....75
DAFTAR PUSTAKA.....76
LAMPIRAN.....78