DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABLE xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.3.1 Maksud Pelaksanaan Penelitian 4
1.3.2 Tujuan 5
1.4 Batasan Masalah 5
1.5 Metodologi Penelitian 6
1.5.1 Analisis dan Identifikasi Masalah 7
1.5.2 Metode Pengumpulan Data 8
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 9
1.6 Sistematika Penulisan 12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 13
2.1 Profil Sekolah 13
2.1.1 Sejarah Sekolah 13
2.1.2 Visi dan Misi Instansi 14
2.1.3 Struktur Organisasi 15

2.2 Landasan Teori 16
2.2.1 Bahasa Arab.....16
2.2.2 Multimedia 19
2.2.3 Metode Pembelajaran (Komputer-Assisted Instruction) 21
2.2.4 Augmented Reality 22
2.2.5 Unity3D 23
2.2.6 Vuforia.....25
2.2.7 Adobe Illustrator.....26
2.2.8 Adobe Character Animator.....27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.2 Analisis Masalah 29
3.3 Analisis Penelitian sebelumnya..... 30
3.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan..... 32
3.5 Analisis sistem yang akan diusulkan..... 35
3.6 Analisis Penggunaan Multimedia pada Bahasa Arab kelas VII..... 37
3.6.1 Faktor Pendukung Multimedia 37
3.6.2 Faktor Penghambat Multimedia 37
3.7 Analisis sistem pembelajaran interaktif..... 37
3.7.1 Tutorial 38
3.7.2 Simulasi 40
3.7.3 Drill and Practice.....41
3.8 Arsitektur Sistem..... 43
3.9 Deskripsi konsep sistem yang diusulkan..... 44
3.10 Analisis Kebutuhan Material..... 45
3.11 Analisis Pengkodean 46
3.12 Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... 47
3.12.1 Analisis Perangkat Lunak.....48
3.12.2 Analisis Perangkat keras.....48
3.12.3 Analisis Pengguna 49

3.13 Analisis Kebutuhan Fungsional 50
3.13.1 USE CASE 50
3.13.2 Definisi Aktor 52
3.13.3 Definisi Use Case 52
3.13.4 Skenario Use Case 53
3.13.5 Activity Diagram 59
3.14 Perancangan Sistem 70
3.14.1 Class Diagram 70
3.14.2 Sequence Diagram 71
3.14.3 Perancangan Struktur Menu 77
3.14.4 Tampilan Antarmuka 78
3.15 Jaringan Semantik 89
3.16 Analisis Karakter 90
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 91
4.1 Implementasi Sistem 91
4.1.1 Implementasi Lingkungan Sistem 91
4.1.2 Implementasi Kelas 92
4.1.3 Implementasi Antarmuka 94
4.2 Pengujian Sistem 96
4.2.1 Pengujian Black Box 96
4.2.2 Pengujian User Accepteness Test 99
4.2.3 Kelompok Siswa 100
4.2.4 Kelompok Guru 107
4.2.5 Kesimpulan Analisis User Accepteness Test 113
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 115
5.1 Kesimpulan 115
5.2 Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 117