

Daftar Isi

Abstrak	i
Abstract	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Istilah	xii
1. Pendahuluan	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metodologi penyelesaian masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
2. Tinjauan Pustaka	5
2.1 Augmented Reality	5
2.1.1 <i>Pengertian Augmented Reality</i>	5
2.1.2 <i>Metode Marker Tracking</i>	5
2.2 Pengertian Doa.....	6
2.2.1 <i>Doa Sehari-hari</i>	6
2.2.2 <i>Pentingnya Doa untuk Anak-anak</i>	10
2.3 Media Pembelajaran	10
2.3.1 <i>Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran</i>	11
2.4 Unity 3D.....	11
2.5 Vuforia	12
2.6 Blender	12
3. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	14
3.1 Analisis Sistem	14
3.1.1 <i>Analisis Masalah</i>	14
3.1.2 <i>Analisis Sistem Berjalan</i>	14
3.1.3 <i>Gambaran Umum Sistem</i>	15
3.1.4 <i>Analisis Arsitektur Sistem</i>	16
3.1.5 <i>Model Proses</i>	17
3.1.5.1 <i>Pengumpulan Kebutuhan</i>	17
3.1.5.2 <i>Perancangan Prototype</i>	17

3.1.5.3 Evaluasi Prototype	17
3.1.5.4 Membangun Software	17
3.1.5.5 Menguji Software	18
3.1.5.6 Implementasi	18
3.1.6 Analisis Alur Sistem	18
3.1.7 Target User.....	19
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
3.2.1 Usecase Diagram.....	19
3.2.2 Activity Diagram.....	23
3.2.3 Class Diagram.....	26
3.2.4 Sequence Diagram	27
3.2.5 Component Diagram	31
3.2.6 Deployment Diagram	32
3.2.7 Diagram Alur Sistem	32
3.3 Kebutuhan Sistem	34
3.4 Perancangan Uji Materi.....	35
3.5 Perancangan Aplikasi	35
3.5.1 Identifikasi Perancangan Elemen.....	35
3.5.2 Identifikasi Objek.....	37
3.5.3 Modelling Object.....	37
3.5.3.1 Graphics	37
3.5.3.2 Behaviors.....	40
3.5.3.3 Interaksi	40
3.5.3.4 Komunikasi Internal	41
3.6 Perancangan Materi.....	41
3.7 Perancangan Marker	42
3.8 Perancangan Antarmuka Aplikasi	45
4. Implementasi dan Pengujian Aplikasi.....	47
4.1 Implementasi.....	47
4.1.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi	47
4.1.2 Implementasi Struktur Kode.....	49
4.2 Perancangan Pengujian	50
4.2.1 Mekanisme Pengujian Alpha.....	50
4.3.1.1 Rencana Pengujian Tampilan Menu	50
4.3.1.2 Rancangan Pengujian Marker.....	51
4.2.2 Hasil Pengujian Alpha	52
4.3.2.1 Hasil Pengujian Tampilan Menu	52

4.3.2.2 Hasil Pengujian Marker	55
4.2.3 <i>Mekanisme Pengujian Beta</i>	58
4.3.3.1 Skenario Pengujian Beta	58
4.3.3.2 Hasil Pengujian Beta	58
4.3.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian untuk Anak-anak	63
4.3.3.4 Kesimpulan Hasil Pengujian untuk Pengajar	67
5. Kesimpulan dan Saran	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
Daftar Pustaka	69
Lampiran A : Pertanyaan Kuesioner.....	72
Lampiran B : Dokumentasi Survei.....	74