

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Permasalahan.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Haji.....	6
2.2 Augmented Reality.....	8
2.3 Blender.....	10
2.4 Unity.....	11
2.5 Vuforia SDK.....	12
2.6 Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	13

ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....	15
3.1 Sistem Arsitektur.....	15
3.1.1 Gambaran Umum Sistem.....	15
3.1.2 Target Pengguna Aplikasi.....	15
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat.....	16
3.1.4 Diagram Alur Aplikasi.....	16
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	16
3.3 Perancangan Model Program.....	18
3.3.1 Use Case Diagram.....	18
3.3.2 Use Case Skenario.....	18
3.3.3 Activity Diagram.....	21
3.3.4 Class Diagram.....	24
3.3.5 Sequence Diagram.....	24
3.4 Perancangan Aplikasi.....	27
3.4.1 Perancangan Antar Muka.....	28
3.4.2 Perancangan Level Tinggi.....	31
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	33
4.1 Implementasi Aplikasi.....	33
4.1.1 Implementasi Antar Muka Aplikasi.....	33
4.2 Pengujian Aplikasi.....	36
4.2.1 Pengujian Alpha.....	37
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas.....	41
4.2.3 Pengujian Beta.....	44
4.3 Diskusi Hasil Pengujian.....	49
KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	53