

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II.....	5
KAJIAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.1.1. Faridah Sansiati (2022)	5
2.1.2. Yulia Darnita, Yogi Pranata (2022)	6
2.1.3. Faisal Reza Pradhana a, Dihin Muriyatmokob, Rajendra Nadhif Firjatullah (2023).....	6
2.1.4. Faisal Reza Pradhana , Aziz Musthafa, Firmana Putra (2023)	7
2.1.5. Faisal Reza Pradhana, Jumhurul Umami, Raka Umri Dreftanta (2023).....	8
2.1.6. Triana Harmini, Faisal Reza Pradhana, Devi Nur Suryanita, Kristina Warniasih (2024).....	9
2.2. Landasan Teori	12

2.2.1. Iqro	12
2.2.2. <i>Augmented Reality</i>	12
2.2.3. Android.....	13
2.2.4. Unity.....	14
2.2.5. Vuforia.....	14
2.2.6. Blender	15
2.2.7. System Development Life Cycle (SDLC)	15
2.2.8. Media Pembelajaran.....	15
BAB III.....	17
METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1. Waktu dan Tempat.....	17
3.1.1 Waktu Penelitian	17
3.1.2. Tempat Penelitian.....	17
3.2. Bahan dan Alat Penelitian.....	17
3.2.1. Perangkat Keras	17
3.2.2. Perangkat Lunak	18
3.3. Tahapan Penelitian	18
3.3.1. Analisis Kebutuhan	19
3.3.2. Desain sistem dan Software	20
3.3.3. Implementasi dan Integrasi	22
3.3.4. Testing.....	26
3.3.5. Pemeliharaan :	30
BAB IV	31
HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Hasil	31
4.1.1. User Interface.....	31
4.1.2. Hasil Uji Coba Black-Box	35

4.1.3.	Hasil Uji <i>Compability</i>	36
4.1.4.	Hasil Uji Materi Pembelajaran.....	36
4.1.5.	Hasil Uji Media.....	38
4.1.6.	Hasil Uji Pengguna	39
4.2.	Maintenance.....	39
4.3.	Pembahasan	40
BAB V		43
PENUTUP		43
5.1.	Kesimpulan.....	43
5.2.	Saran	43
DAFTAR PUSTAKA		44
LAMPIRAN		46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Tahapan Metode SDLC Waterfall	19
Gambar 3.2: Desain Mockup Awal Aplikasi.....	20
Gambar 3.3: Use Case Diagram.....	20
Gambar 3.4: Flowchart Aplikasi Iqro AR	21
Gambar 3.5 : Versi Unity Editor Di Unity Hub.....	22
Gambar 3.6: Jumlah Target Pada Database BukuIqro1	23
Gambar 3.7: Pembuatan Halaman Utama Aplikasi AR-Iqro	23
Gambar 3.8 : Pembuatan Halaman Pemilihan Jilid Iqro.....	24
Gambar 3.9 : Halaman Petunjuk Bagian 1	24
Gambar 3.10 : Halaman Petunjuk bagian 2	25
Gambar 3.11 : Proses Pembuatan Crosshair Untuk Deteksi AR.....	25
Gambar 3.12 : Proses Pembuatan On-Screen Button.....	26
Gambar 4.1: Halaman Utama Aplikasi AR-Iqro	31
Gambar 4.2: Tampilan dari halaman Petunjuk.....	32
Gambar 4.3 : Tampilan Dari Halaman Pilih Jilid.....	32
Gambar 4.4 : Mode Standby Kamera AR	33
Gambar 4.5: Kamera AR Ketika Berhasil Menemukan Target.....	33
Gambar 4.6: Halaman Pemilihan Jilid Untuk Membaca Buku Iqro	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang	11
Tabel 3.1 : Rencana penelitian.	17
Tabel 3.2: Instrumen Test Pengujian Materi Pengajaran.....	27
Tabel 3.3: Instrumen Test Pengujian Media Aplikasi	28
Tabel 3.4 : Instrumen Test Pengujian Pengguna	29
Tabel 4.1 : Hasil Uji Coba Black Box Testing	35
Tabel 4.2 : Hasil Uji Coba Kompabilitas	36
Tabel 4.3 :Hasil Uji Coba Materi Pengajaran	37
Tabel 4.4 : Hasil Uji Coba Media.....	38
Tabel 4.5 : Hasil Uji Pengguna	39
Tabel 4.6 : Maintenance (Pemeliharaan).....	40

