

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Pengertian Aplikasi	9
2. Aplikasi <i>Mobile</i>	9
3. Android	11
4. Android <i>Studio</i>	14
5. Basis <i>Data Sqlite</i>	15
6. Karakteristik Perangkat <i>Mobile</i>	16

	7. Java	17
	8. Huruf Hijaiyah.....	21
	9. <i>Augmented Reality</i>	25
	B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
	B. Metode Pengumpulan Data	31
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	32
	D. Metode Pengembangan Sistem.....	36
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Recruitment	39
	1. Kebutuhan Perangkat Lunak	39
	2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
	3. Data Siswa Dan Siswi.....	41
	B. Desain	43
	1. <i>Class Diagram</i>	43
	2. <i>Diagram Usecase</i>	44
	3. Entity Relationship Diagram.....	46
	4. <i>Flowchart</i>	49
	5. Desain Tampilan Aplikasi.....	57
	C. Implementation.....	65
	1. <i>Texture Design dan Code</i>	65
	2. <i>Sound Effects dan Code</i>	66
	D. Verification.....	67
	1. Pengujian Sistem	67
	E. Maintance	71
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	73
	B. Saran	77
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	