

# DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Permasalahan .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah .....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Aplikasi Interaktif .....	5
2.2 Tentang Masjid Al-Aqsa .....	5
a. Kubah Shakhrah .....	5
b. Al-Jami' al-Aqsha .....	5
c. Kubah Nabi .....	6
d. Kubah Roh .....	6
2.3 <i>Virtual Reality</i> .....	6
2.4 Android .....	7
2.5 Google Cardboard .....	8
2.6 Aplikasi Serupa .....	8
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>9</b>
3.1 Sistem Arsitektur .....	9
a. Gambaran Umum Sistem .....	9
b. Target Pengguna Aplikasi .....	9
c. Spesifikasi Target Perangkat .....	9
d. Diagram Alir Aplikasi .....	10
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem .....	10
a. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	10
b. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	11
3.3 Perancangan Model Program .....	11
a. <i>Use Case Diagram</i> .....	11
b. <i>Use Case Skenario</i> .....	12
c. <i>Activity Diagram</i> .....	18
3.4 Perancangan Aplikasi .....	24

a. Perancangan Antar Muka .....	24
b. Perancangan Level Tinggi .....	26
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Implementasi Aplikasi .....	28
a. Implementasi Antarmuka .....	28
b. Implementasi Virtual Reality dan Denah 3D .....	29
4.2 Pengujian Aplikasi .....	29
a. Pengujian Alpha .....	29
b. Pengujian Beta .....	31
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>37</b>
5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>39</b>