



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA	i
HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMAKASIH	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Asumsi dan Batasan	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III LANDASAN TEORI	11
3.1 Kustomisasi Produk	11
3.2 <i>Augmented Reality</i> (AR)	11
3.3 Unity 3D	13
3.4 <i>Quality Function Deployment</i> (QFD) dan <i>House of Quality</i> (HOQ)	13
3.5 <i>Concept Generation</i>	19
3.6 <i>Concept Selection</i>	19
3.7 <i>Usability Testing</i>	21



3.8 <i>User Experience</i>	24
3.9 <i>Sampling</i>	25
3.10 <i>Within-Subject Design</i>	26
3.11 Pengolahan Data.....	27
BAB IV METODE PENELITIAN	29
4.1 Subjek Penelitian.....	29
4.2 Objek Penelitian	30
4.3 Alat Penelitian	31
4.4 Tahapan Penelitian	34
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	48
5.1 Perancangan Media Kustomisasi Produk Perhiasan Berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i>	48
5.1.1 Identifikasi Kebutuhan Media Kustomisasi Berbasis AR.....	48
5.1.2 Perancangan <i>House of Quality</i>	53
5.1.3 Perancangan Pengembangan Konsep (<i>Concept Generation</i>)	59
5.1.4 Perancangan Pemilihan Konsep (<i>Concept Selection</i>)	64
5.1.5 Desain Aplikasi Media Kustomisasi Berbasis AR	66
5.2 Pengujian Media Kustomisasi Produk Perhiasan Berbasis AR.....	74
5.2.1 Analisis <i>Success Rate</i>	77
5.2.2 Analisis <i>Time Based Efficiency</i>	78
5.2.3 Analisis <i>Task Time</i>	79
5.2.4 Analisis <i>Error Rate</i>	81
5.2.5 Analisis Skor <i>System Usability Scale (SUS)</i>	84
5.2.6 Analisis <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	85
5.3 Pembahasan.....	86
BAB VI PENUTUP	89
6.1 Kesimpulan	89
6.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	96