

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Relevan	5
2.2 Fokus Penelitian	9
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1 <i>Augmented Reality</i>	10
3.2 <i>Qualcom Vuforia SDK</i>	11

3.3 <i>Unity 3D</i>	13
3.4 <i>Gotri AR</i>	13
3.5 <i>Usability</i>	15
3.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	15
3.7 <i>User Experience</i>	16
3.8 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	16
BAB IV METODE PENELITIAN	19
4.1 Subjek Penelitian	19
4.2 Objek Penelitian	19
4.3 Alat dan Bahan Penelitian	20
4.4 Lokasi Penelitian	22
4.5 Tahapan Penelitian	22
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	24
5.1 Hasil Penelitian	24
5.2 Pembahasan	25
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	36
6.1 Kesimpulan	36
6.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	41