

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
TABEL SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Profil Perusahaan	7
2.1.1. Logo Perusahaan	7
2.1.2. Sejarah Perusahaan	7
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1. Maket	9
2.2.2. Augmented Reality	10
2.2.3. Android	13
2.2.4. Denah	14

2.2.5.	Ergonomi.....	15
2.2.6.	Antropometri.....	17
2.2.7.	Data Antoprometri	20
2.2.8.	Postur Mengemudi	21
2.2.9.	Postur Duduk.....	21
2.2.10.	Permasalahan pada Tulang Punggung	22
2.2.11.	Ovako Working Posture Analysis (OWAS)	24
2.2.12.	Unified Modeling Language (UML).....	25
2.3.	Tools yang digunakan	28
2.3.1.	Unity 3D.....	28
2.3.2.	SketchUp.....	29
2.3.3.	Corel Draw	29
2.3.4.	Blender	30
2.3.5.	Bahasa Pemrograman C#.....	30
2.4.	Pengujian Black Box.....	31
2.4.1.	Skala Likert.....	33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1.	<i>Analisis Concept</i>	36
3.1.1.	Analisis Masalah.....	36
3.1.2.	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	36
3.1.3.	Analisis Arsitektur Sistem	38
3.1.4.	Analisis Augmented Reality	39
3.1.5.	Analisis Fitur Pada Aplikasi	40
3.1.6.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.1.7.	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	43

3.2.	Perancangan.....	58
3.2.1.	Perancangan Struktur Menu	59
3.2.2.	Perancangan Antarmuka.....	59
3.2.3.	Jaringan Semantik	62
3.2.4.	Pengumpulan Bahan.....	62
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		66
4.1.	Implementasi	66
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras	66
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak	66
4.1.3.	Implementasi Class.....	67
4.1.4.	Implementasi Antarmuka	68
4.2.	Skenario Pengujian UAT (User Acceptance Test)	84
4.2.1.	Pengujian UAT Wawancara	84
4.2.2.	Skenario Pengujian Kuesioner	91
4.3.	Kesimpulan Pengujian Kuesioner	94
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		97
5.1.	Kesimpulan.....	97
5.2.	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		99