

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Metode Penyelesaian Masalah | 2 |
| 1.6 Pembagian Tugas Anggota | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1 Avatar Digital | 4 |
| 2.2 Interaksi | 4 |
| 2.3 Stres | 4 |
| 2.4 Augmented Reality | 5 |
| 2.4 Aplikasi Serupa | 6 |
| 2.4.1 in3D | 6 |
| 2.4.2 MyTalking Tom | 7 |
| 2.4.3 Avakin Life | 7 |
| 2.4.4 Perbandingan Fitur | 8 |
| BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN | 9 |
| 3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna | 9 |
| 3.1.1 Proses Menggali Informasi | 9 |
| 3.1.2 Karakteristik Target Pengguna | 10 |
| 3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2 Perancangan Aplikasi | 10 |
| 3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi | 11 |
| 3.2.2 Use Case Diagram | 11 |
| 3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi | 12 |
| 3.2.4 Perancangan Basis Data | 13 |
| 3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi | 14 |
| 3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras | 14 |
| 3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak | 15 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 16 |
| 4.1 Implementasi Aplikasi | 16 |
| 4.1.1 Struktur Kode Project | 16 |
| 4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan | 16 |
| 4.1.3 Hasil Implementasi | 18 |
| 4.2 Pengujian Aplikasi | 18 |
| 4.2.1 Pengujian Kualitas Kode | 18 |
| 4.2.2 Pengujian Fungsionalitas | 18 |
| 4.2.3 Pengujian ke Pengguna | 22 |
| 4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian | 24 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 25 |
| 5.1 Kesimpulan | 25 |
| 5.2 Saran | 25 |
| DAFTAR PUSTAKA | 26 |
| LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN | 27 |
| LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST | 28 |