

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
ABSTRAK.....	2
ABSTRACT.....	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR LAMPIRAN	8
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Pengerjaan	2
1.6 Definisi Operasional	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Solusi – solusi yang telah ada sebelumnya	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Tata Surya	7
2.2.2 Augmented Reality (AR).....	7
2.2.2 Desain.....	8
2.2.3 Design Thinking.....	11
2.2.3 Antarmuka Pengguna (UI).....	13
2.2.4 Pengalaman Pengguna (UX).....	13
2.2.4 Wireframe	14
2.2.5 Prototype	15
2.3 Tools Pembangunan Aplikasi	15
2.3.1 Figma.....	15
2.3.2 Canva.....	16
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
3.1 Analisis	17
3.1.1 Emphatize	17

3.1.2 Define.....	18
3.2 Proses Perancangan.....	19
3.1.3 Ideate.....	19
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat lunak.....	25
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	27
4.1 Implementasi.....	27
4.1.1 Prototype.....	27
4.1.2 Modul Aplikasi.....	30
4.2 Testing.....	32
4.2.1 Pelaksanaan Testing Prototype.....	32
4.2.2 Iterasi Desain.....	36
BAB 5 KESIMPULAN.....	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	40