

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Contoh Penggunaan Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR).....	2
Gambar I.2 Data Statistik Kenaikan Market <i>Augmented Reality</i> (AR)	5
Gambar I.3 Peringkat Pengguna Pokemon Go di Dunia.....	6
Gambar I.4 Data Usia Pengguna Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) di Dunia	8
Gambar I.5 Perbandingan Jumlah Customer Perusahaan AR di Indonesia	11
Gambar I.6 Data Distribusi AR Secara Global	12
Gambar I.7 Skema Perumusan Masalah	16
Gambar II.1 Kerangka Pemikiran	38
Gambar II.2 State of The Art.....	39
Gambar II.3 Poin 8 SDGs	48
Gambar II.4 Poin 9 SDGs	49
Gambar III.1 Model Penelitian	56
Gambar III.2 Variabel <i>Stimuli Organism Respon</i>	64
Gambar III.3 Variabel <i>Open Innovation</i>	76
Gambar III.5 Tahapan Penelitian	108
Gambar III.6 Tahap Penelitian Lanjutan	109
Gambar III.7 Tahap Penelitian Lanjutan 1	110
Gambar III.8 Tahap Penelitian Lanjutan 2	111
Gambar IV. 1 Kontribusi PT.X Kota Bandung.....	121
Gambar IV.2 Model Pengujian PLS-SEM	124
Gambar IV.3 <i>Outer Loading</i> Pengujian tahap 1	127
Gambar IV.4 Model Pengukuran Setelah Validasi	136
Gambar IV.5 Alur Model Hasil SEM.....	141
Gambar IV.6 Struktur Hirarki Penilaian Pengembangan Teknologi AR.....	144
Gambar IV.7 Grafik Bobot dan Prioritas Kriteria dengan <i>Fuzzy AHP</i>	164
Gambar IV.8 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Interactivity</i> (ITR) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	164
Gambar IV.9 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Augmentation</i> (AMT) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	165
Gambar IV.10 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Vividness</i> (VVS) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	165

Gambar IV.11 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Aesthetic</i> (EHS) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	166
Gambar IV.12 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Spatial Persence</i> (SP) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	166
Gambar IV.13 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Flow Experience</i> (FE) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	166
Gambar IV.14 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Intention</i> (INT) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	167
Gambar IV.15 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Behavioural</i> (BHV) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	167
Gambar IV.16 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Inbound Innovation</i> (IIN) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	168
Gambar IV.17 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Outbound Innovation</i> (OIN) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	168
Gambar IV.18 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Networking Innovation</i> (NIN) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	168
Gambar IV.19 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Financial Perfomance</i> (FNC) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	169
Gambar IV.20 Grafik Bobot dan Prioritas Sub Kriteria <i>Non-Financial Performance</i> (NFC) dengan <i>Fuzzy AHP</i>	169
Gambar IV.21 Urutan Prioritas Kriteria dari yang Terbesar Hinga Terkecil <i>Fuzzy AHP</i>	170
Gambar IV.22 Kurikulum Politeknik Y	171
Gambar V.1 Hierarki Alternatif Strategi	181