

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