

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	3
1.5 Metodologi Pengerjaan	3
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	6
Bab 2 Tinjauan Pustaka	7
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya (jika ada).....	7
2.2 Teori Penunjang	7
2.2.1 Sistem Gerak Manusia	7
2.2.2 Rangka.....	8
2.2.3 Media Pembelajaran Model Torso	8
2.2.4 Aplikasi	9
2.2.5 Augmented Reality.....	9
2.2.6 User Interface	10

2.2.7	User Experince	11
2.2.8	<i>Mockup</i>	13
2.2.9	Unity 3D	13
2.2.10	Balsamiq Mockups 3	13
2.2.11	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	14
Bab 3 Analisis dan Perancangan		16
3.1	Metodologi Pengerjaan	16
3.1.1	<i>Pre-production</i>	16
3.2	Rencana Jadwal Pengerjaan	29
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....		30
4.1	<i>Production</i>	30
5.1.1	<i>Prefabrication Development.</i>	30
5.1.2	<i>Blueprint Integration</i>	53
5.1.3	<i>Prototype Testing</i>	63
5.2	<i>Product Launch</i>	68
5.2.1	Final Version Release.....	68
Bab 5 Penutup		72
Daftar Pustaka.....		74
Lampiran		76