

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	2
1.3. Kerangka Pemikiran.....	3
1.4. Pertanyaan Penelitian	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Batasan Masalah (Delimitation/s).....	4
1.7. Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan (Scope).....	4
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (Limitation).....	5
1.9. Manfaat Penelitian	5
1.10. Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Kajian Pustaka.....	7
2.1.1. Virtual Learning.....	7
2.1.2. Sistem Platform.....	8
2.1.3. Immersive Experience.....	9
2.1.4 Augmented Reality.....	10
2.1.5. Unity Engine	11

2.1.6 Vuforia	12
2.1.7 Display	13
2.1.8 Stand Display	22
2.1.9 Konten	26
2.1.10 Materi Pembelajaran	26
2.1.11 Ergonomi	27
2.1.12 Material Stand	31
2.2. Kajian Lapangan.....	34
2.2.1 Profil PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk.	34
2.2.2 Digitaliasi Perusahaan	35
2.2.3 Profil Fisheries Cyber Center (FCC).....	36
2.2.3 Blue Economy Network (BEN)	36
2.2.4 Permasalahan Mahasiswa Perikanan & Kelautan	37
2.2.5 Hasil Kuesioner Studi Lapangan.....	38
2.3. Summary.....	41
BAB III.....	42
METODOLOGI.....	42
3.1. Rancangan Penelitian (Research Design)	42
3.2. Metode Penggalian Data.....	43
3.3. Proses Perancangan	43
3.4. Metode Validasi.....	44
3.5 Metode Perancangan	44
BAB IV	46
PEMBAHASAN	46
4.1 Analisa Aspek Pengguna	46
4.1.1 Analisa Target Pengguna	46
4.1.2 Analisa Tempat Penggunaan.....	46
4.2 Analisa Aspek Fungsional	47
4.2.1 Analisa Immersive Experience	48
4.2.2 Analisa Display	48
4.2.3. Kajian Ergonomi	49
4.2.4 Analisa Stand	50

4.2.5. Analisa Material Stand	51
4.2.6. T.O.R.....	52
4.3. Final Design	53
4.3.1 Moodboard	55
4.3.2 Sketsa	55
4.3.3 Gambar Teknik.....	56
4.3.4 Visualisasi	56
4.3.5 Rencana Validasi.....	57
4.3.6 Pembuatan Prototype	58
BAB V.....	59
KESIMPULAN.....	59
5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63
1. Lampiran 1 : Data Hasil Analisis Lapangan	63