DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
KATA PENGANTAR v
UCAPAN TERIMA KASIH vi
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 3
BAB II 5
TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Augmented Reality 5
2.2 Internet of Things 5
2.3 Sensor *Kinect* 6
2.4 Gamification 7
2.5 Motivasi 9
2.6 Autisme 9
2.5.1 Penyebab Autisme 10
2.5.2 Metode Terapi Autisme 11
2.7 Unity 3D 12
2.8 Quality of Service 13
2.8.1 *Delay* 13
2.8.2 *Throughput* 14
BAB III 15
PERANCANGAN SISTEM 15

3.1 Desain Sistem 15
3.1.1 User Experience 16
3.2 Desain *Gamification* 17
3.3 Desain Perangkat Keras 21
3.4 Desain Aplikasi 21
BAB IV 26
HASIL DAN ANALISIS 26
4.1 Pengujian *Quality of Service* 26
4.1.1 *Delay* 26
4.1.2 *Throughput* 28
4.2 Pengujian *Gamification* 29
4.3 Pengujian *Shoftware* 30
4.3.1 Pengujian pada Participant 32
BAB V 33
KESIMPULAN DAN SARAN 33
5.1 Kesimpulan 33
5.2 Saran 34
DAFTAR PUSTAKA 35
LAMPIRAN 37