

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	5
1.3 Keaslian penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI9	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.2 Landasan Teori	19
2.2.1 Sistem <i>Virtual Reality</i>	19
2.2.2 <i>Visual Attention, Selective Visual Attention</i> , Persaingan Objek .	20
2.2.3 Unity 3D.....	22
2.2.4 <i>User Experience</i>	23
2.3 Hipotesis	24
BAB III METODOLOGI	26
3.1 Alat dan Bahan.....	26
3.1.1 Alat.....	26
3.1.1.1 Perangkat Keras	26
3.1.1.2 Perangkat Lunak	28
3.1.2 Bahan.....	30
3.2 Jalannya Penelitian.....	30
3.3 Perancangan Sistem	34
3.3.1 Desain Antarmuka.....	34
3.4 Pengembangan Sistem	37
3.5 Pengujian Aplikasi	42
3.6 Peluncuran Aplikasi	42
3.7 Desain Eksperimen Pengujian Pada Pengguna	42

3.7.1	Prosedur Perekrutan Partisipan	42
3.7.2	Demografi Partisipan	43
3.7.3	Prosedur Eksperimen	43
3.7.3.1	Pilot Testing	43
3.7.3.2	Pengujian Pada Pengguna	44
3.8	Cara Analisis	46
3.8.1	Pengolahan Data UEQ	46
3.8.2	Uji Normalitas Data	47
3.8.3	Analisis Pengujian Data	50
3.8.3.1	Uji T Berpasangan	51
3.8.3.2	Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Hasil Pengembangan Aplikasi	54
4.1.1	<i>Scene</i> Logo dan Nama Aplikasi	54
4.1.2	<i>Scene</i> Tutorial VR	55
4.1.3	<i>Scene</i> Halaman Utama	56
4.1.4	<i>Scene</i> Simulasi Model Kerangka Manusia	57
4.2	Pengujian <i>Blackbox</i> Terhadap Aplikasi	61
4.3	Analisis Data	64
4.3.1	Analisis Data UEQ	64
4.3.2	Analisis Uji Normalitas Data	70
4.3.3	Analisis Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon	72
4.3.3.1	Skala <i>Attractiveness</i>	72
4.3.3.2	Skala <i>Perspiciuity</i>	74
4.3.3.3	Skala <i>Efficiency</i>	76
4.3.3.4	Skala <i>Dependability</i>	78
4.3.3.5	Skala <i>Stimulation</i>	80
4.3.3.6	Skala <i>Novelty</i>	82
4.4	Diskusi Penelitian	83
4.4.1	Kelebihan Penelitian	85
4.4.2	Keterbatasan Penelitian	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN		L-1
Lampiran 1	L-1
Lampiran 2	L-2
Lampiran 3	L-3