

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRACT.....	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Keaslian Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Pustaka	11
1. Pembelajaran anatomi.....	11
2. AR dan VR.....	13
3. Aplikasi Virtual 3D Osteologi Manusia	16
4. Penilaian persepsi mahasiswa.....	17
B. Kerangka Teori	20
C. Kerangka Konsep.....	21
D. Hipotesis	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Rancangan Penelitian	22
B. Populasi dan Subjek Penelitian.....	23
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	24
D. Instrumen Penelitian	25
E. Jalan Penelitian	25
F. Analisis Hasil	26
G. Format Persetujuan setelah Penjelasan (<i>Informed Consent</i>)	27
H. Kelayakan Etik	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hasil.....	28
1. Persebaran demografis responden.....	28
2. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	29
3. <i>System Usability Scale</i> (SUS)	34
4. Pertanyaan terbuka.....	38
B. Diskusi dan Pembahasan	47
1. Daya guna	49
2. Daya tarik.....	50
3. Kejelasan.....	51
4. Efisiensi.....	53

5. Ketepatan	54
6. Stimulasi	56
7. Kebaruan	58
8. Analisis inkonsistensi UEQ dan pencilan SUS.....	59
9. Potensi Pengembangan	59
10. Desain penggunaan aplikasi oleh mahasiswa	61
C. Kelebihan dan Keterbatasan Penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70