

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI .....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pengalaman Multisensoris.....	8
2.2 Pengalaman Multisensoris saat Makan.....	9
2.2.1 Visual.....	9
2.2.2 Menu.....	10
2.2.2.1 Gambar makanan.....	10
2.2.2.2 Deskripsi sensoris.....	11
2.2.2.3 Label kesehatan.....	13
2.2.2.4 Label kalori yang menunjukkan ekuivalensi dengan aktivitas fisik (Physical Activity Calorie Equivalent) .....	14
2.3 Pilihan Makanan.....	15
2.3.1 Pilihan makanan yang sehat.....	16
2.3.2 Persepsi rasa terhadap pilihan makanan.....	17
2.4 Peran Teknologi dalam Multisensoris.....	19
2.4.1 <i>Augmented reality</i> .....	19
2.4.1.1 Teknologi <i>augmented reality</i> untuk memilih makana.....	19
2.4.1.2 Menu makanan menggunakan AR.....	20
2.5 Niat Penggunaan Aplikasi Berbasis Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	21
2.5.1 <i>Sense of immersion</i> .....	21
2.5.2 <i>Product presence</i> .....	23
2.5.3 Realisme.....	24
2.6 Hipotesis.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	27

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	27
3.3.1 Partisipan.....	28
3.3.2 Populasi dan sampel penelitian.....	29
3.4 Kondisi Penelitian.....	30
3.4.1 Makanan virtual.....	30
3.4.2 Deskripsi sensoris.....	32
3.4.3 Label kalori (informasi kalori dengan ilustrasi fisik) .....	33
3.4.4 Gambar makanan 3D.....	34
3.4.5 Kondisi <i>augmented reality</i> . ....	35
3.5 Kuisisioner.....	36
3.5.1 Pilihan makanan.....	37
3.5.2 Ekspektasi rasa.....	37
3.5.3 Pengalaman yang dirasakan pengguna/partisipan.....	38
3.6 Rancangan Percobaan.....	41
3.7 Prosedur Penelitian.....	41
3.7.1 Perekrutan partisipan.....	41
3.7.2 Pengujian pengaruh perlakuan jenis gambar 3D, label kalori, dan label deskripsi sensoris terhadap pilihan makanan.....	42
3.7.3 Pengujian ekspektasi rasa sebagai faktor yang mempengaruhi pilihan makanan.....	43
3.7.4 Pengujian pengalaman yang dirasakan oleh pengguna.....	43
3.7.5 Pengujian potensi penggunaan menu AR di masa mendatang.....	43
3.8 Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Demografi.....	46
4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	47
4.2.1 Validitas.....	47
4.2.2 Reliabilitas.....	50
4.3 Persepsi Pengalaman yang Berhubungan dengan Teknologi AR.....	52
4.3.1 <i>Sense of immersion</i> .....	54
4.3.2 Kehadiran produk ( <i>presence</i> ) .....	55
4.3.3 Realisme.....	55
4.4 Pilihan Makanan Mahasiswa di Yogyakarta.....	56
4.4.1 Pengaruh gambar makanan 3D terhadap pilihan makanan.....	59
4.4.2 Pengaruh label kalori (PACE) terhadap pilihan makanan.....	60
4.4.3 Pengaruh deskripsi sensoris terhadap pilihan makanan.....	61
4.4.4 Persepsi pengalaman terhadap pilihan makanan.....	62
4.5 Ekspektasi Rasa.....	64
4.5.1 Pengaruh ekspektasi rasa terhadap pilihan makanan.....	65

4.5.2 Pengaruh faktor perlakuan isyarat visual terhadap ekspektasi rasa.....	67
4.6 Niat Penggunaan Kembali Aplikasi Menu AR.....	68
4.6.1 <i>Sense of immersion</i> terhadap niat penggunaan.....	70
4.6.2 Realisme terhadap niat penggunaan.....	70
4.6.3 Kehadiran produk ( <i>presence</i> ) terhadap niat penggunaan.....	71
4.6.4 <i>User experience</i> terhadap niat penggunaan .....	72
4.7 <i>User Experience</i> .....	74
BAB V KESIMPULAN.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Syarat Inklusi dan Eksklusi Partisipan Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Susunan Pertanyaan <i>Screening</i> .....	30
Tabel 3.3 Kategori Kesehatan Makanan yang Digunakan.....	32
Tabel 3.4 Deskripsi Sensoris Untuk Masing-masing Menu Makanan.....	33
Tabel 3.5 Pertanyaan pada Variabel Pilihan Makanan.....	37
Tabel 3.6 Pertanyaan pada Variabel Ekspektasi Rasa.....	38
Tabel 3.7 Susunan Pertanyaan pada Kuisioner Niat Penggunaan Menu AR di Masa Depan, <i>Sense Of Immersion</i> , Kehadiran Produk, dan Realisme.....	39
Tabel 3.8 Desain Rancangan Percobaan.....	41
Tabel 4.1 Data Sebaran Partisipan Penelitian Menu AR.....	46
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	51
Tabel 4.3 Nilai <i>Mean</i> Dan <i>Standard Deviation</i> Masing-masing Variabel.....	52
Tabel 4.4 Korelasi Gambar 3D Makanan, Label Kesehatan, dan Deskripsi Sensoris terhadap Masing-masing Variabel Persepsi Pengalaman.....	54
Tabel 4.5 Analisis Deskriptif Pilihan Makanan Mahasiswa di Yogyakarta.....	57
Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Variabel Ekspektasi Rasa Masing-masing Kondisi Penelitian.....	64
Tabel 4.7 Hasil Uji PLS-SEM pada Factor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Aplikasi.....	70
Tabel 4.8 Hasil Analisis Korelasi Antara <i>Immersion</i> , <i>Presence</i> , Realisme, dan Niat Penggunaan dalam Model SOR.....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar Label PACE.....	14
Gambar 2.2 Diagram Kerangka Teori beserta Hipotesisnya.....	25
Gambar 3.1 Contoh Label PACE yang Digunakan Pada Penelitian Ini.....	34
Gambar 3.2 Menu Makanan Nasi Goreng Kambing.....	35
Gambar 3.3 Ilustrasi Tampilan Aplikasi dari Menu AR.....	36
Gambar 3.4 <i>User Experience Questionnaire</i> .....	39
Gambar 4.1 Hasil Uji Validitas Konvergen beserta <i>Path Model</i> yang Digunakan.....	49
Gambar 4.2 Grafik Hasil Analisis UX Terhadap Menu AR.....	77
Gambar 4.3 Grafik Rata-rata Respon dari UEQ.....	78
Gambar 4.4 Grafik Visualisasi <i>Benchmark</i> Hasil Analisis UEQ.....	79