

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
CATATAN REVISI DOKUMEN .....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
RINGKASAN EKSEKUTIF.....	xiii
BAB 1 PENGANTAR .....	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG .....	3
2.1 Kadaver .....	3
2.2 <i>User Experience</i> .....	3
2.3 Android.....	3
2.4 <i>System Usability Scale</i> .....	3
2.5 <i>User Experience Questionnaire</i> .....	5
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE .....	7
3.1 Analisis Penelitian Pengembangan Kadaver Digital .....	7
3.1.1 Pembelajaran Anatomi Berbasis <i>Website: kenhub.com</i> .....	7
3.1.2 Pembelajaran Anatomi Visualisasi AR-VR Berbasis <i>Mobile App : Anaries</i>	8
3.1.3 Pembelajaran Anatomi Visualisasi 3D dan <i>Virtual Reality</i> Berbasis <i>Mobile App : Kadavee</i> .....	9
3.2 <i>User Experience</i> .....	10
3.3 Analisis Metode Pengembangan Desain.....	11
3.3.1 <i>User Experience Design</i> .....	11
3.3.2 Metode Pengembangan Aplikasi .....	13
3.3.3 Pemilihan Metode .....	16
BAB 4 DETAIL IMPLEMENTASI .....	18
4.1 Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya .....	18
4.2 Batasan Masalah.....	19

4.3	Detail Rancangan Antarmuka .....	19
4.3.1	<i>Strategy</i> .....	20
4.3.2	<i>User Persona</i> .....	27
4.3.3	<i>Scope</i> .....	28
4.3.4	<i>Structure</i> .....	29
4.3.5	<i>Skeleton</i> .....	30
4.3.6	<i>Surface</i> .....	33
4.4	Implementasi Fitur .....	48
4.4.1	Fitur <i>Mini Quiz</i> .....	48
4.4.2	Fitur <i>Create Quiz</i> .....	49
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN .....	54
5.1	Pengujian dan Pembahasan .....	54
5.1.1	Prosedur Pengujian.....	54
5.1.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	56
5.1.3	<i>User Experience Questionnaire</i> .....	58
5.2	<i>Improvement</i> .....	62
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i> .....	63
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN .....	64
7.1	Kesimpulan.....	64
7.2	Saran.....	64
REFERENSI	.....	65
LAMPIRAN	.....	68