

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
PRAKATA.....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Keaslian Penelitian.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>User Experience</i>	13
2.2.2 <i>User Experience Questionnaire</i>	13
2.2.3 Pengalaman beban kognitif, sikap, dan minat pengguna.....	16
2.2.4 Metode pengembangan aplikasi.....	18
2.2.5 Metode Pengembangan <i>AR</i>	20
2.2.6 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	23
2.2.7 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	23
2.2.8 <i>T-Test</i>	24
2.3 Pengembangan Hipotesis.....	25
2.4 Hipotesis.....	256

BAB III METODOLOGI.....	28
3.1 Alat dan Bahan.....	28
3.1.1 Alat	28
3.1.2 Bahan	28
3.2 Jalannya Penelitian	29
3.2.1 Studi pustaka	29
3.2.2 Identifikasi permasalahan penelitian	29
3.2.3 Perumusan kuisisioner eksperimen.....	29
3.2.4 Persiapan alat dan partisipan eksperimen pilot.....	30
3.2.5 Eksperimen pilot.....	31
3.2.6 Evaluasi hasil eksperimen n pilot.....	31
3.2.7 Rekrutment partisipan eksperimen	31
3.2.8 Eksperimen.....	31
3.2.9 Analisis hasil eksperimen	31
3.2.10 Penulisan laporan	32
3.3 Prosedur pengujian.....	32
3.4 Analisis Hasil Uji	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Eksperimen Pilot	34
4.1.1 Evaluasi media pembelajaran <i>AR</i>	37
4.1.2 Uji Validitas.....	43
4.1.3 Uji Reabilitas	44
4.2 <i>User Experiences Questionare</i>	45
4.3 Uji Hipotesis	51
4.3.1 Hasil Uji Hipotesis Pertama.....	51
4.3.2 Hasil Uji Hipotesis Kedua, Ketiga dan Keempat	52
4.4 Penggunaan dengan Karakteristik Penanda	455
4.5 Kelebihan dan Keterbatasan Penelitian.....	456
4.5.1 Kelebihan Penelitian	517
4.5.2 Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59

5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	L-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur UEQ [21]	15
Gambar 2. 2 Form UEQ [22].....	16
Gambar 2. 3 <i>Feature-Driven Development Process</i>	19
Gambar 2. 4 <i>Marker puzzle 2D</i>	21
Gambar 2. 5 <i>Marker puzzle 3D</i>	21
Gambar 2. 6 <i>Face Detection</i>	22
Gambar 3. 1 Jalannya Penelitian	30
Gambar 3. 2 Alur prosedur pengujian dan pengambilan data	32
Gambar 4. 1 Sesi Eksperimen Pilot	35
Gambar 4. 2 Kuis ioner Eksperimen Pilot.....	36
Gambar 4. 3 Menu Utama	37
Gambar 4. 4 Penggunaan penanda puzzle 2D and 3D Printing.....	38
Gambar 4. 5 Penggunaan penanda Markerless (<i>face detection</i>).....	38
Gambar 4. 6 Tampilan Kuis	39
Gambar 4. 7 Jawaban Benar and <i>Feedback</i>	39
Gambar 4. 8 Jawaban Salah dan <i>Feedback</i>	40
Gambar 4. 9 Nilai Kuis	40
Gambar 4. 10 Menu Daftar Tulang	41
Gambar 4. 11 Tampilan Daftar Informasi.....	41
Gambar 4. 12 Hasil benchmark penanda <i>marker</i>	50
Gambar 4. 13 Hasil benchmark penanda <i>markerless</i>	50
Gambar 4. 14 Grafik perbandingan mean <i>Marker</i> dan <i>Markerless</i> UX.....	52
Gambar 4. 15 Grafik perbandingan mean Beban Kognitif, Sikap, dan Minat.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 4. 1 Hasil <i>Blackbox Testing</i>	42
Tabel 4. 2 Validitas Diskriminan di tingkat Peubah	43
Tabel 4. 3 Validitas Diskriminan di tingkat Peubah	44
Tabel 4. 4 Data UEQ <i>marker</i>	45
Tabel 4. 5 Data UEQ <i>markerless</i>	46
Tabel 4. 6 Hasil individu proses UEQ penanda <i>marker</i>	47
Tabel 4. 7 Hasil individu proses UEQ penanda <i>markerless</i>	48
Tabel 4. 8 Mean Skala <i>marker</i> dan <i>markerless</i>	49
Tabel 4. 9 Perbandingan skala Means	51
Tabel 4. 10 Perbandingan skala <i>mean test</i> beban kognitif	514
Tabel 4. 11 Perbandingan skala <i>mean test</i> sikap	514
Tabel 4. 12 Perbandingan skala <i>mean test</i> minat.....	51
Tabel 4. 13 Karakteristik Penanda	51