

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Batasan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.1.1 Metode Asesmen Pelafalan Dasar Bahasa Korea	11
2.1.2 Penerapan Virtual Reality dalam Pembelajaran Bahasa	14
2.1.3 Aplikasi Permainan dalam Pembelajaran	17
2.1.4 Metode Pengujian	19
2.2 Analisis Perbandingan Metode Asesmen	20
2.3 Dasar Teori	22
2.3.1 Pelafalan Dasar Bahasa Korea	22
2.3.2 Asesmen Pelafalan	23
2.3.3 Arsitektur Asesmen Pelafalan	24
2.3.4 <i>Virtual Reality</i>	26
2.3.5 Aplikasi Permainan	27
2.3.6 <i>Unity Game Engine</i>	28
2.3.7 Pengujian <i>Black Box</i>	30
2.3.8 Uji Korelasi	31
2.3.9 Kegunaan dan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	32
2.3.10 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	33
2.3.11 Efektif	34

BAB III Metode Penelitian.....	35
3.1 Alat dan Bahan Tugas akhir	35
3.1.1 Alat Tugas akhir.....	35
3.1.2 Bahan Tugas akhir	37
3.2 Metode yang Digunakan.....	38
3.2.1 Metode Pengembangan	38
3.2.2 Metode Pengujian	39
3.3 Alur Tugas Akhir	40
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	40
3.3.2 Studi Literatur	41
3.3.3 Pengembangan Aplikasi VR.....	41
3.3.4 Pengujian dan Analisis Data.....	42
3.3.5 Penulisan Laporan	43
3.4 Alur Pengembangan	44
3.4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	44
3.4.1.1 Konsep Permainan	44
3.4.2 Perancangan (<i>Designing</i>)	45
3.4.2.1 Mekanisme Permainan	45
3.4.2.2 Kebutuhan Fungsional Aplikasi.....	52
3.4.2.3 Materi Pelafalan Dasar yang Diujikan	65
3.4.2.4 Perancangan <i>Test Case</i>	66
3.4.3 Pengembangan	75
3.4.4 Pengujian (<i>Testing</i>).....	77
3.4.5 <i>Deployment</i>	77
3.4.6 <i>Review</i> atau <i>Feedback</i>	77
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	78
4.1 Hasil Pengembangan Aplikasi	78
4.1.1 Sistem <i>Locomotion</i>	78
4.1.2 Tampilan Menu Utama dan Level	79
4.1.3 Tampilan saat Mengidentifikasi Kata yang Harus Dilafalkan.....	80
4.1.4 Tampilan saat Melakukan Serangan.....	81
4.1.5 Tampilan saat Musuh Terkena Serangan	82
4.1.6 Tampilan Antarmuka Hasil Permainan	83
4.1.7 Tampilan Menu Pengaturan	85
4.1.8 Tampilan Antarmuka untuk Menyimpan dan Memuat Data	86
4.2 Hasil Pengujian Fungsional	86
4.3 Hasil Pengujian Non-Fungsional.....	89
4.3.1 Uji Korelasi.....	89
4.3.1.1 Uji Normalitas	89

4.3.1.2	Uji Korelasi Spearman	90
4.3.2	<i>System Usability Scale</i>	91
4.3.3	<i>User Experience Questionnaire</i>	93
4.4	Diskusi Penelitian	95
BAB V	Kesimpulan dan Saran	99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	L-1
L.1	Dokumentasi Eksperimen	L-1
L.2	Kuesioner SUS dan UEQ	L-1
L.3	Data SUS dan UEQ	L-2
L.4	Data Skor Pelafalan oleh ABT dan Sistem (<i>Accuracy score</i>)	L-6