

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Analisis Perbandingan Aplikasi	8
2.3 Dasar Teori	10
2.3.1 Teknologi Imersif	10
2.3.2 Metode Pengembangan Aplikasi	13
2.3.3 <i>User Interface</i> (UI).....	14
2.3.4 <i>User Experience</i>	15
2.3.5 <i>Wireframe</i>	17
2.3.6 Sistem Operasi Mobile.....	17
2.3.7 <i>Integrated Development Environment</i>	18
2.3.8 Bahasa Pemrograman	18
2.3.9 Sistem Basis Data	19
2.3.10 <i>Library</i> Android.....	20
2.3.11 Flowchart	20
2.3.12 <i>Usability</i>	22
2.4 Analisis Perbandingan Metode	24
2.4.1 <i>Framework</i> Pengembangan Aplikasi.....	24
2.4.2 Pengembangan Fitur	25



BAB III Metode Penelitian.....	28
3.1 Alat dan Bahan Tugas akhir	28
3.1.1 Alat Tugas akhir.....	28
3.1.1.1 Perangkat Keras.....	28
3.1.1.2 Perangkat Lunak	28
3.1.2 Bahan Tugas akhir	28
3.2 Metode yang Digunakan.....	29
3.3 Alur Tugas Akhir	29
3.4 Rencana Pengembangan Aplikasi	32
3.4.1 Fitur 3D interaktif	34
3.4.2 Fitur kategorisasi soal	35
3.4.3 Fitur pembuatan dan pengacakan soal	36
3.4.4 <i>Use-case Diagram</i> Akhir	38
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	40
4.1 Hasil Pengembangan Aplikasi	40
4.1.1 Halaman Intro	43
4.1.2 Halaman Utama	43
4.1.3 Halaman Modul	44
4.1.4 Halaman Galeri Materi	45
4.1.4.1 Halaman Kuis	46
4.1.5 Halaman <i>Test</i>	47
4.1.5.1 Halaman Panduan.....	49
4.2 Hasil Pengujian Aplikasi	50
4.2.1 Demografi Responden	50
4.2.2 Hasil Analisis SUS.....	50
4.2.3 Hasil Analisis UEQ	52
4.2.4 Hasil Analisis Umum	54
4.3 Perbandingan Hasil Penelitian dengan Hasil Terdahulu	55
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59