

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Dasar Teori Materi Aplikasi	12
2.2.1.1 Rekam Medis Elektronik	12
2.2.1.2 Basis Data	13
2.2.1.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	13
2.2.2 Dasar Teori Media	14
2.2.2.1 Media Pembelajaran	14
2.2.2.2 <i>Immersive Technology</i>	15
2.2.2.3 <i>Virtual Reality (VR)</i>	15
2.2.3 Dasar Teori Pengembangan Aplikasi	16
2.2.3.1 <i>Scrum</i>	16
2.2.3.2 <i>Black Box Testing</i>	17
2.2.4 Dasar Teori Pengujian Aplikasi	17
2.2.4.1 <i>Intrinsic Motivation Inventory (IMI)</i>	17
2.2.4.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
2.2.4.3 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	21
BAB III Metode Penelitian	23

3.1	Alat dan Bahan Tugas Akhir	23
3.1.1	Alat-Alat yang Digunakan	23
3.1.1.1	Perangkat Keras	23
3.1.1.2	Perangkat Lunak	23
3.1.2	Bahan Tugas Akhir	24
3.2	Metode yang Digunakan	24
3.2.1	Metode dalam Perencanaan	24
3.2.2	Metode dalam Pengembangan	24
3.2.3	Metode dalam Pengujian	25
3.3	Alur Tugas Akhir	25
3.3.1	Identifikasi Masalah	26
3.3.2	Studi Literatur	27
3.3.3	Pengembangan Aplikasi	27
3.3.3.1	Pembuatan Desain Aplikasi dan <i>Product Backlog</i>	28
3.3.3.2	Validitas Materi Edukatif oleh Pakar	29
3.3.3.3	Pelaksanaan <i>Sprint</i>	29
3.3.3.4	Pengujian Fungsionalitas dengan <i>Black Box Test</i>	30
3.3.4	Pengujian Penggunaan Aplikasi	30
3.3.4.1	Kriteria Partisipan dan Penentuan Ukuran Sampel	30
3.3.4.2	Prosedur Pengujian	31
3.3.4.3	Penentuan Kuesioner Evaluasi dari Persepsi Pengguna .	32
3.3.4.4	Penentuan Kuesioner IMI	34
3.3.4.5	Penilaian dengan IMI, SUS, UEQ, dan Kuesioner Evaluasi	36
BAB IV Hasil dan Pembahasan		38
4.1	Pembahasan Hasil Perancangan dan Desain Aplikasi	38
4.1.1	Pembahasan Hasil Wawancara Awal	38
4.1.1.1	User Persona	39
4.1.2	Hasil Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	40
4.1.3	Hasil Rancangan Mekanisme Permainan	41
4.1.4	Hasil Rancangan Materi Edukatif	43
4.1.5	Hasil Pemeriksaan Materi Edukatif oleh Pakar	47
4.1.6	Hasil Rancangan Desain <i>Game Scene</i>	47
4.1.7	Hasil Rancangan Tampilan <i>User Interface (UI)</i>	49
4.1.7.1	Menu Utama	49
4.1.7.2	<i>About Page</i>	50
4.1.7.3	<i>Level Selection Screen</i>	50
4.1.7.4	<i>Pop-Up Screen</i> Deskripsi Level	51
4.1.7.5	Menu <i>Pause Game</i>	51

4.1.7.6	<i>Level Completed Screen</i>	52
4.1.7.7	<i>Game Over Screen</i>	52
4.2	Pembahasan Hasil Pengembangan Aplikasi	53
4.2.1	Hasil <i>Product Backlog</i>	53
4.2.2	Hasil Pelaksanaan <i>Sprint</i>	56
4.2.2.1	<i>Sprint</i> ke-1 (27 Maret - 9 April).....	56
4.2.2.2	<i>Sprint</i> ke-2 (10 April - 23 April)	57
4.2.2.3	<i>Sprint</i> ke-3 (24 April - 7 Mei).....	59
4.2.2.4	<i>Sprint</i> ke-4 (8 Mei - 21 Mei)	60
4.3	Pembahasan Hasil Pengujian Aplikasi.....	62
4.3.1	Demografi Partisipan.....	62
4.3.2	Hasil Pengujian IMI, SUS dan UEQ, serta Kuesioner Evaluasi dari Pengguna	63
4.3.2.1	Hasil Pengujian IMI	63
4.3.2.2	Hasil Pengujian SUS	64
4.3.2.3	Hasil Pengujian UEQ.....	67
4.3.2.4	Hasil Kuesioner Evaluasi	68
4.4	Evaluasi Kelemahan Aplikasi	70
BAB V	Kesimpulan dan Saran.....	71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
	DAFTAR PUSTAKA.....	73
	LAMPIRAN	L-1
L.1	Dokumentasi Pengujian Aplikasi	L-1
L.2	Formulir <i>Informed Consent</i>	L-2
L.3	Hasil Kuesioner Evaluasi Pengguna	L-4
L.4	Hasil Kuesioner IMI	L-6
L.4.1	<i>Subscale Interest/Enjoyment</i>	L-6
L.4.2	<i>Subscale Perceived Competence</i>	L-7
L.4.3	<i>Subscale Effort/Importance</i>	L-8
L.4.4	<i>Subscale Perceived Choice</i>	L-9
L.4.5	<i>Subscale Pressure/Tension</i>	L-10
L.5	Hasil Kuesioner SUS	L-12
L.6	Hasil Kuesioner UEQ.....	L-13
L.7	Algoritma Mekanisme Permainan	L-14