

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Batasan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori .....	6
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.1.1 <i>Dashboard</i> Pemantauan Kinerja Institusi .....	7
2.1.2 Visualisasi Data dan <i>Dashboard</i> Berbasis VR.....	9
2.1.3 Potensi Pengembangan .....	9
2.2 Dasar Teori .....	10
2.2.1 Target Capaian Kinerja (TCK) dan Indikator Kinerja Utama (IKU) .....	10
2.2.2 <i>Dashboard</i> dan Visualisasi Data .....	10
2.2.3 <i>Virtual Reality</i> (VR).....	12
2.2.3.1 Meta Quest 2 .....	13
2.2.3.2 Unity Editor .....	14
2.2.3.3 <i>XR Interaction Toolkit</i> .....	15
2.2.3.4 Visual Studio 2022.....	16
2.2.3.5 Figma.....	16
2.2.3.6 Meta Horizon .....	17
2.2.3.7 <i>Application Programming Interface</i> (API) .....	17
2.2.3.8 Postman .....	18
2.2.3.9 JSON ( <i>JavaScript Object Notation</i> ) .....	18
2.2.3.10 <i>User Interface</i> (UI) .....	19

2.2.3.11	<i>User Experience (UX)</i> .....	19
2.2.4	Model Pengembangan ADDIE .....	20
2.2.5	Metode Evaluasi Pengalaman Pengguna .....	22
2.2.5.1	<i>Virtual Reality Sickness Questionnaire (VRSQ)</i> .....	22
2.2.5.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	23
2.2.5.3	<i>User Experience Questionnaire – Short (UEQ-S)</i> .....	24
2.2.5.4	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	25
2.2.6	<i>Purposive Sampling</i> .....	26
2.2.7	Dasar Teori Statistika .....	27
<b>BAB III Metode Penelitian</b> .....		31
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir .....	31
3.1.1	Alat Tugas akhir .....	31
3.1.1.1	Perangkat Keras .....	31
3.1.1.2	Perangkat Lunak .....	31
3.1.2	Bahan Tugas Akhir .....	31
3.2	Perbandingan Metode .....	32
3.3	Metode yang Digunakan .....	34
3.3.1	Analisis .....	34
3.3.2	Desain .....	35
3.3.3	Pengembangan .....	37
3.3.4	Implementasi .....	38
3.3.4.1	Deploy aplikasi ke Headset Meta Quest 2 .....	38
3.3.4.2	Pengujian Fungsional .....	38
3.3.4.3	Pengujian kepada <i>User</i> .....	40
3.3.5	Evaluasi .....	43
3.4	Alur Tugas Akhir .....	45
3.5	Etika, Masalah, dan Keterbatasan Penelitian .....	48
<b>BAB IV Hasil dan Pembahasan</b> .....		49
4.1	Hasil Tahap Analisis .....	51
4.2	Hasil Tahap Desain .....	53
4.2.1	Desain <i>User Interface</i> .....	53
4.2.2	Desain Eksperimen Pengujian UX .....	55
4.3	Hasil Tahap Pengembangan .....	55
4.3.1	Halaman Utama .....	56
4.3.1.1	List Panel Bidang .....	56
4.3.1.2	List Panel Departemen .....	57
4.3.2	<i>Detail Page</i> .....	57
4.3.3	Halaman Komparasi Departemen .....	59
4.3.4	<i>Floating Tab / Multi-tab Navigation</i> .....	59

4.3.5	<i>Year Selector</i> .....	60
4.3.6	<i>3D Environment &amp; Panel Interaction</i> .....	60
4.4	Hasil Tahap <i>Implementation</i> .....	62
4.5	Hasil Tahap Evaluasi .....	65
4.5.1	Hasil Pengujian Fungsional .....	65
4.5.2	Hasil Pengujian Pengalaman Pengguna .....	65
4.5.3	Analisis Uji Beda (Internal dan Eksternal) .....	76
BAB V	Kesimpulan dan Saran .....	81
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	82
	DAFTAR PUSTAKA .....	83
	LAMPIRAN .....	L-1