

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>iii</b>
<b>NASKAH SOAL</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN</b>	<b>xvii</b>
<b>INTISARI</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>5</b>
2.1 <i>Virtual Reality</i> dan <i>Situational Awareness</i>	5
2.2 <i>Virtual Reality</i> dan <i>Mental Workload</i>	7
2.3 <i>Non-Immersive Virtual Reality</i> dan Kognitif	7
2.4 Komunikasi, <i>Situational Awareness</i> , dan <i>Mental Workload</i>	8
2.5 Komunikasi dan <i>Immersive Virtual Reality</i>	9
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	<b>12</b>
3.1 <i>Virtual Reality</i>	12

3.2 <i>Workload</i>	14
3.3 <i>Situational Awareness</i>	16
3.4 <i>Team Situational Awareness</i>	18
3.5 <i>Video Game</i>	19
3.6 Metode NASA-TLX	21
3.7 Metode SAGAT	25
3.8 <i>Induced Value Theory</i>	26
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b>	27
4.1 Subjek Penelitian	27
4.2 Alat Penelitian	27
4.3 Lokasi Eksperimen	28
4.4 Tahapan Penelitian	30
4.4.1 Studi Literatur	30
4.4.2 Desain Eksperimen	30
4.4.3 Persiapan Eksperimen	37
4.4.4 Pengembangan Kuesioner SAGAT	37
4.4.5 Evaluasi Kuesioner SAGAT	38
4.4.6 Pelaksanaan Eksperimen	38
4.4.7 Pengolahan Data	40
4.4.8 Analisis Statistik dan Hasil	41
4.4.9 Penarikan Kesimpulan	46
<b>BAB V HASIL PENELITIAN</b>	47
5.1 Evaluasi Instrumen Penelitian	47
5.2 Profil Responden	47
5.3 <i>Pilot Study</i>	47
5.4 <i>Team Situational Awareness</i>	48
5.4.1 Korelasi Setiap Level <i>Team Situational Awareness</i>	48
5.4.2 Pengaruh Variabel Tipe <i>Interface</i> dan Komunikasi terhadap <i>Team Situational Awareness</i>	50
5.5 <i>Mental Workload</i>	58
5.5.1 Pengaruh Variabel Tipe <i>Interface</i> dan Komunikasi terhadap	

<i>Mental Workload Defuser</i>	58
5.5.2 Pengaruh Variabel Tipe <i>Interface</i> dan Komunikasi terhadap <i>Mental Workload Commander</i>	65
5.6 Waktu Pengerjaan	72
5.6.1 Pengaruh Variabel Tipe <i>Interface</i> dan Komunikasi terhadap Kinerja	72
5.6.2 Korelasi TSA dan <i>Mental Workload</i> terhadap Waktu Pengerjaan	75
5.7 Uji Mediasi	76
5.8 Analisis Pengaruh Kovarian terhadap Waktu Pengerjaan	81
5.9 Pembahasan	82
5.9.1 <i>Team Situational Awareness</i>	82
5.9.2 <i>Mental Workload</i>	84
5.9.3 Waktu Pengerjaan	86
5.9.4 Uji Mediasi	87
5.9.5 Faktor Kovarian terhadap Waktu Pengerjaan	88
<b>BAB VI PENUTUP</b>	89
6.1 Kesimpulan	89
6.2 Saran	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	91
<b>LAMPIRAN</b>	96