

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR KODE PROGRAM .....	xv
DAFTAR SINGKATAN .....	xvi
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Tugas Akhir .....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori.....	17
2.2.1. Rumah Sakit Hewan Prof. Soeparwi .....	17
2.2.2. <i>Feature-Driven Development</i> .....	18
2.2.3. <i>Virtual Reality</i> .....	21
2.2.4. <i>Augmented Reality</i> .....	22
2.2.5. Google VR .....	23
2.2.6. <i>Virtual Tour</i> .....	24
2.2.7. Android .....	24
2.2.8. ARCore .....	25
2.2.9. Unity .....	26
2.2.10. C#.....	27
2.2.11. Blender.....	28

2.2.12. Microsoft Visual Studio.....	28
2.2.13. <i>Black Box Testing</i> .....	29
2.2.14. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	30
2.2.15. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	32
<b>BAB III METODE TUGAS AKHIR .....</b>	<b>35</b>
3.1 Alat dan Bahan Tugas Akhir.....	35
3.1.1 Alat Tugas Akhir .....	35
3.1.2 Bahan Tugas Akhir .....	35
3.2 Alur Tugas Akhir .....	36
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	36
3.2.2 Studi Literatur .....	37
3.2.3 <i>Develop Overall Model</i> .....	37
3.2.4 <i>Build a Feature List</i> .....	46
3.2.5 <i>Plan by Feature</i> .....	50
3.2.6 <i>Design by Feature</i> .....	58
3.2.7 <i>Build by Feature</i> .....	59
3.2.8 Integrasi Aplikasi.....	59
3.2.9 <i>Black Box Testing</i> .....	59
3.2.10 Pengujian Aplikasi.....	68
3.2.11 Analisis Hasil Pengujian Aplikasi .....	69
3.2.12 Pembagian Tugas Tim.....	69
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
4.1 VR Profil <i>Feature Set</i> .....	71
4.1.1 Pengembangan Fitur VR Profil .....	71
4.1.2 Pengujian Fungsionalitas dengan <i>Black Box Testing</i> .....	89
4.2 AR Game Edukasi <i>Feature Set</i> .....	92
4.2.1 Pengembangan Fitur .....	92
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas dengan <i>Black Box Testing</i> .....	126
4.3 AR Video, Puzzle dan Kuis <i>Feature Set</i> .....	130
4.3.1 Pengembangan Fitur .....	130
4.3.2 Pengujian Fungsionalitas dengan <i>Black Box Testing</i> .....	147
4.4 Integrasi Aplikasi .....	151

4.4.1 Konfigurasi <i>Dual Mode</i> .....	151
4.4.2 Pengembangan Integrasi .....	152
4.4.3 Pengujian Fungsionalitas dengan <i>Black Box Testing</i> .....	154
4.4.4 <i>Build</i> Aplikasi .....	155
4.5 Analisis Hasil Pengujian Aplikasi .....	157
4.5.1 Pengujian Anak-Anak.....	157
4.5.2 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	163
4.5.2 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	165
4.6 Spesifikasi Minimum untuk Instalasi Aplikasi .....	169
4.7 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....	170
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	171
5.1 Kesimpulan .....	171
5.2 Saran .....	172
DAFTAR PUSTAKA .....	173
LAMPIRAN .....	178