

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
BAB III METODE TUGAS AKHIR	35
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
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	71
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