

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR KODE	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Tugas Akhir	4
1.4. Tujuan Tugas akhir	4
1.5. Manfaat Tugas akhir	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
1.6.1. Bab I: Pendahuluan.....	5
1.6.2. Bab II: Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori.....	5
1.6.3. Bab III: Metode Tugas Akhir	5
1.6.4. Bab IV: Hasil dan Pembahasan	5
1.6.5. Bab V: Kesimpulan dan Saran	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Dasar Teori	13
2.2.1. Android.....	13
2.2.2. <i>Rapid Application Development</i>	13
2.2.2.1. <i>Requirements Planning</i>	14
2.2.2.2. <i>User Design</i>	14
2.2.2.3. <i>Construction</i>	15
2.2.2.4. <i>Cutover</i>	15

2.2.3. <i>Game Engine</i>	15
2.2.4. Unity	16
2.2.5. C#	17
2.2.6. <i>Scripting</i>	18
2.2.7. <i>User Experience</i>	18
2.2.8. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	19
2.2.9. <i>Black-box Testing</i>	23
2.2.10. Video.....	25
2.2.11. Video 360.....	25
2.2.12. <i>Head-mounted Display</i> (HMD)	27
2.2.13. YouTube	29
BAB III. METODE TUGAS AKHIR	30
3.1. Alat dan Bahan Tugas akhir	30
3.1.1. Alat Tugas akhir	30
3.1.1.1. Perangkat Keras.....	30
3.1.1.2. Perangkat Lunak.....	32
3.1.2. Bahan Tugas akhir	33
3.2. Alur Tugas akhir	35
3.3. Identifikasi Masalah	35
3.4. Studi Literatur.....	36
3.5. Proses RAD	36
3.5.1. <i>Requirements Planning</i>	37
3.5.2. Perancangan dan Desain Aplikasi	38
3.5.3. Pengembangan Tiap Fitur Aplikasi	42
3.5.3.1. Pengembangan Pemutar Video 360.....	44
3.5.3.2. Pengembangan Halaman <i>Onboarding</i>	57
3.5.3.3. Pengembangan Halaman Pilihan dan Bacaan Prosedur	59
3.5.3.4. Pengembangan Halaman Bantuan.....	63
3.5.3.5. Pengembangan Navigasi Materi Pendamping Prosedur.....	63
3.5.3.6. Pengembangan Tautan ke YouTube.....	64
3.5.4. Integrasi Fitur	64
3.5.5. <i>Black-box Testing</i>	68
3.5.6. <i>Build</i> Aplikasi.....	68
3.5.7. Pengujian Aplikasi Pada Pengguna	70

3.5.7.1. Pengujian Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna.....	70
3.5.7.2. Pengujian Materi	71
3.6. Analisis UEQ.....	73
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1. Pembahasan Tiap Fitur Aplikasi.....	74
4.1.1. <i>Onboarding</i>	74
4.1.2. Pemilihan Prosedur.....	77
4.1.3. Bacaan dan Navigasi Materi Pendamping Prosedur.....	77
4.1.4. Pemutar Video 360	79
4.1.5. Halaman Bantuan	82
4.2. Pembahasan Hasil <i>Black-box Testing</i>	83
4.3. Pembahasan Hasil <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	86
4.3.1. Data Pengisian UEQ.....	86
4.3.2. Skala Konsistensi.....	86
4.3.3. Pembahasan Skala Daya Tarik dan Kualitas Aplikasi.....	89
4.3.4. Hasil <i>Benchmark</i> Aplikasi	90
4.4. Pembahasan Hasil Pengujian Materi	91
4.5. Diskusi Tugas Akhir.....	92
4.5.1. Kelebihan Tugas Akhir.....	93
4.5.2. Kekurangan Tugas Akhir.....	93
4.6. Perbandingan Terhadap Tugas Akhir Sebelumnya	94
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
5.1. Kesimpulan.....	96
5.2. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN	106
Lampiran 1. <i>Informed Consent</i> Pengujian Pengalaman Pengguna.....	106
Lampiran 2. Lembar Instruksi dan Formulir UEQ.....	107
Lampiran 3. Data Konversi Hasil Pengisian UEQ.....	109
Lampiran 4. <i>Informed Consent</i> Pengujian Materi Aplikasi	110
Lampiran 5. Lembar Pertanyaan <i>Pre-Test</i>	111
Lampiran 6. Lembar Pertanyaan <i>Post-Test</i>	113