

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	1
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL.....	6
INTISARI	7
<i>ABSTRACT</i>	8
RINGKASAN EKSEKUTIF	9
I. PENDAHULUAN	11
II. PERANCANGAN PRODUK	13
A. ALUR PENELITIAN.....	13
B. <i>SCRUM</i>	15
C. METODE, BAHASA DAN TEKNOLOGI.....	19
D. <i>USER FLOW</i> ANALISIS.....	21
E. <i>ASSET 3D</i>	23
III. IMPLEMENTASI PRODUK.....	24
A. <i>VIRTUAL REALITY</i>	24
B. <i>AUGMENTED REALITY MINIQUIZ</i>	47
C. IMPLEMENTASI MAIN MENU, INTEGRASI, DAN SETTING MODE	54
IV. PENGUJIAN PRODUK	56
A. <i>BLACKBOX TESTING</i> (FUNGSIONAL)	56
B. PENGUJIAN SUS (<i>SYSTEM USABILITY SCALE</i>)	67
C. PENGUJIAN UEQ.....	71
KESIMPULAN.....	74
SARAN.....	76
REFERENSI (BIBLIOGRAFI)	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	78