

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL	9
CATATAN REVISI DOKUMEN	10
INTISARI	11
RINGKASAN EKSEKUTIF	12
I. PENDAHULUAN	14
II. PERANCANGAN PRODUK	16
A. Alur Penelitian	16
a. <i>System Analyst</i>	16
b. <i>VR Developer</i>	17
c. <i>AR Developer</i>	17
B. <i>Scrum</i>	18
C. Metode, Bahasa dan Teknologi	22
a. <i>Marker Based Tracking AR</i>	22
b. <i>Immersive VR</i>	23
c. <i>Unity Game Engine</i>	23
d. <i>Visual Studio dan C#</i>	24
D. <i>User flow Anaries</i>	24
E. <i>Asset 3D</i>	26
III. IMPLEMENTASI PRODUK	27
A. <i>Virtual Reality</i>	27
a. Konfigurasi VR	27
b. Konfigurasi <i>Input Button</i> Untuk <i>Controller</i>	29
c. Pembuatan VRE	31
d. Pembuatan VR Halaman Utama	32
1. Penambahan <i>Background</i> Dinding	33
2. Penambahan <i>Button Start</i>	34
e. Pembuatan VR Menu Pemilihan Model	35
1. Penambahan <i>Background</i> Dinding	36
2. Penambahan <i>Button</i> Untuk Setiap Model	36
3. Penambahan <i>Button Back To Main Menu</i>	38
f. Pembuatan VR Simulasi Anatomi Tengkorak	39



1.	Penyusunan Model Bagian Tulang Tengkorak	39
2.	Penambahan Fitur Label Bagian Tulang	40
3.	Penambahan Fitur <i>Split</i> Tulang	42
4.	Penambahan Fitur Menampilkan Materi	43
5.	Penambahan Fitur Pilih Bagian	44
6.	Penambahan Fitur <i>Rotate</i> Objek	46
7.	Penambahan Fitur <i>Zoom In</i> dan <i>Zoom Out</i>	46
8.	Penambahan <i>Button Back To VR Menu</i>	47
9.	Penambahan Fitur Warna Bagian Tulang	47
g.	Pembuatan Tutorial VR	48
B.	Augmented Reality MiniQuiz	50
a.	Mempersiapkan seluruh asset 3D dan 2D	50
b.	Membuat <i>database image marker</i>	51
c.	Impor Vuforia SDK	52
d.	Menambahkan <i>Image Target</i> dan Model 3D	53
e.	Menambahkan animasi <i>Rotate</i> pada Model 3D	54
f.	Menambahkan fitur <i>Scale up</i> dan <i>Scale down</i>	54
g.	Menambahkan Soal	55
h.	Pembuatan Tutorial AR	56
C.	Implementasi Main Menu, Integrasi, dan Setting Mode	57
a.	Pembuatan Main Menu dan Integrasi	57
b.	Konfigurasi <i>Mode</i>	58
IV.	PENGUJIAN PRODUK	59
A.	<i>Blackbox Testing</i> (Fungsional)	59
B.	Pengujian SUS (<i>System Usability Scale</i>)	70
C.	Pengujian UEQ	74
	KESIMPULAN	77
	SARAN	79
	REFERENSI (Bibliografi)	80
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	81