

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT.....	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	3
1.3 Keaslian penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Batasan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 User Interface.....	8
2.2.2 <i>User Experience</i>	10
2.2.3 <i>Floating Action Button (FAB)</i>	12
2.2.4 <i>Card UI</i>	13
2.2.5 <i>User Experience Questionnaire</i>	13
2.2.6 <i>T-Test</i>	16

BAB III METODOLOGI.....	18
3.1 Alat dan Bahan.....	18
3.1.1 Alat.....	18
3.1.2 Bahan.....	18
3.2 Jalannya Penelitian.....	19
3.2.1 Analisis Media Pembelajaran yang Sudah Ada	21
3.2.2 Fase Desain	21
3.2.3 Fase Testing.....	21
3.3 Hasil Analisis	22
3.3 Perancangan <i>Prototype</i>	25
3.3.1 <i>Wireframe</i>	25
3.3.2 <i>Low fidelity</i>	33
3.3.3 High Fidelity	41
3.4 Experiment	43
3.4.1 Menyiapkan Form UEQ.....	43
3.4.2 Partisipan.....	45
3.4.3 Prosedur pengujian.....	46
3.4.4 Analisis Hasil Uji	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 User Experiences Questionare	56
4.2 T-Test.....	60
4.2.1 Data pembanding	60
4.2.2 Hasil T-Test	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	1



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**ANALISIS DAN DESAIN UI/UX MEDIA PEMBELAJARAN STRUKTUR ANATOMI KRANIUM BERBASIS
AUGMENTED REALITY**
MUHAMMAD HARIS NASRI, Dr. Ir. Rudy Hartanto, M.T., IPM. ; Adhistya Erna Permanasari, S.T., M.T., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>