

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	30
D. Konsep Penelitian	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Pengembangan Aplikasi	44
B. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 3.2. Spesifikasi Perangkat Keras.....	30
Tabel 3.3. Spesifikasi Perangkat Lunak.....	31
Tabel 3.4. Storyboard Fitur Interaktif	34
Tabel 3.5. Storyboard Fitur Navigasi.....	35
Tabel 4.1. Hasil Pengujian Fungsionalitas.....	59
Tabel 4.2. Rata-rata Skor Pernyataan SUS	64
Tabel 4.3. Hasil Skor SUS Individual Responden	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tampak Lantai 1.....	26
Gambar 3.2. Tampak Koridor samping.....	27
Gambar 3.3. Papan Informasi Ruangan	28
Gambar 3.4. Denah Lantai 1 dan 2	29
Gambar 3.5. Denah Lantai 3 dan 4	29
Gambar 3.6. Tahapan Metode MDLC	32
Gambar 3.7. Flowchart Alur Aplikasi.....	42
Gambar 4.1. Denah Node <i>Waypoint</i> Lantai 1 dan 2	46
Gambar 4.2 Denah Node <i>Waypoint</i> Lantai 3 dan 4	46
Gambar 4.3. Aset 2D.....	49
Gambar 4.4. Tekstur Image Pusat Informasi	50
Gambar 4.5. Tahap pemodelan awal.....	52
Gambar 4.6. Tahap <i>Texturing</i>	52
Gambar 4.7. Implementasi ke Unity	53
Gambar 4.8. Tampilan Menu Utama.....	54
Gambar 4.9. Tampilan Panel Tentang.....	54
Gambar 4.10. Tampilan Panel Navigasi	55
Gambar 4.11. Titik <i>Spawn</i> Awal.....	56
Gambar 4.12. Dunia Virtual Navigasi	57
Gambar 4.13. Notifikasi Sampai Tujuan.....	57
Gambar 4.14. Fitur Label Ruangan.....	58
Gambar 4.15. Pause Menu	59
Gambar 4.16. Karakteristik Responden	63
Gambar 4.17. Visualisasi Rata-rata Skor Pernyataan SUS	65
Gambar 4.18. Tampilan <i>Landing Page</i> Aplikasi	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 3. Kuesioner SUS

Lampiran 4. Hasil Rekapitulasi SUS

Lampiran 5. Guide Book

Lampiran 6. Dokumentasi Obserevasi Gedung

Lampiran 7. Dokumentasi Pengujian

Lampiran 8. Hasil Distribusi Aplikasi

