

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
ABSTRACT.....	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR SIMBOL	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN	3
1.4 BATASAN MASALAH	4
1.5 METODOLOGI PENELITIAN	4
1.5.1 <i>Knowledge User</i>	5
1.5.2 <i>Proses Participatory Design</i>	5
1.5.3 <i>Prototype Evaluation</i>	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	5
1.6.1 <i>BAB 1 – PENDAHULUAN</i>	6
1.6.2 <i>BAB 2 – LANDASAN TEORI</i>	6
1.6.3 <i>BAB 3 – ANALISIS DAN PERANCANGAN</i>	6
1.6.4 <i>BAB 4 – IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</i>	6
1.6.5 <i>BAB 5 – Kesimpulan dan Saran</i>	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 DESAIN INTERAKSI	7
2.2 USER RESEARCH	8
2.2.1 <i>Metode kualitatif</i>	9

2.2.2 Metode kuantitatif.....	9
2.2.3 Mixed method (metode kualitatif dan kuantitatif).....	9
2.3 USER MODELING.....	9
2.4 PERSONA.....	10
2.5 PARTICIPATORY DESIGN.....	10
2.5.1 Framing.....	11
2.5.2 Planning.....	12
2.5.3 Facilitating.....	12
2.5.4 Analizing.....	12
2.6 USER JOURNEY MAPPING.....	12
2.7 USER FLOW.....	13
2.8 USABILITY TESTING.....	14
2.9 TAKSONOMI BLOOM.....	15
2.10 VIRTUAL REALITY.....	17
2.11 METAVERSE.....	17
2.12 META QUEST 2.....	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	19
3.1 ANALISIS INTERAKSI DAN PEMBELAJARAN YANG ADA.....	19
3.1.1 Analisis standar pengetahuan.....	19
3.1.2 Analisis interaksi.....	21
3.1.3 Analisis kebudayaan yang dapat diimplementasikan ke virtual reality.....	23
3.2 USER RESEARCH DENGAN DEPTH INTERVIEW.....	25
3.3 USER MODELING MENGGUNAKAN PERSONA.....	25
3.4 PEMBUATAN DESAIN PARTICIPATORY.....	28
3.4.1 Framing.....	28
3.4.2 Planning.....	29
3.4.3 Facilitating.....	29
3.4.4 Analyzing.....	33
3.5 PERANCANGAN ASSET ANTARMUKA DAN KONTEN PROTOTYPE.....	39
3.5.1 Desain Asset Antarmuka.....	39
3.5.2 Desain Mission Objektif.....	42

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	44
4.1 PEMBENTUKAN ASET PROTOTYPE.....	44
4.2 IMPLEMENTASI PENELITIAN	55
4.2.1 <i>Implementasi Antarmuka</i>	55
4.2.2 <i>Implementasi Desain Interaksi</i>	62
4.3 PENGUJIAN PROTOTYPE	63
4.3.1 <i>Usability testing</i>	63
4.3.1 <i>Pengujian Pembelajaran</i>	65
4.4 EVALUASI INTERAKSI.....	67
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 KESIMPULAN.....	69
5.2 SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA	70