

DAFTAR ISTILAH

<i>Augmented Reality</i>	Teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital atau virtual dalam satu lingkungan
<i>Usability Evaluation</i>	Proses menilai seberapa mudah dan efektif sebuah sistem atau produk digunakan oleh pengguna.
<i>Action Research</i>	Pendekatan penelitian yang melibatkan peneliti secara aktif dalam proses perubahan yang diteliti.
Metode Experimen	Metode penelitian yang melibatkan pengujian hipotesis dengan memanipulasi variabel tertentu dan mengukur efeknya terhadap variabel lain.
<i>Blackbox Testing</i>	Metode pengujian perangkat lunak di mana penguji mengevaluasi fungsionalitas sistem tanpa melihat kode internalnya
<i>Flowchart</i>	Diagram visual yang menggambarkan alur proses atau sistem menggunakan simbol-simbol tertentu
<i>Detect Feature</i>	Kemampuan perangkat lunak atau teknologi untuk mengenali fitur atau pola tertentu dalam data atau gambar
<i>3D Material Output</i>	Hasil keluaran berupa objek tiga dimensi yang dihasilkan oleh perangkat lunak atau perangkat pencetakan 3D
Preferensi	Pilihan atau kecenderungan seseorang terhadap satu opsi dibandingkan opsi lainnya.
Performansi	Ukuran efisiensi atau kinerja suatu sistem, produk, atau layanan.
<i>Order Effect</i>	Fenomena dalam penelitian di mana urutan penyajian tugas atau pertanyaan memengaruhi hasil yang diberikan oleh partisipan.
Imersif	Pengalaman yang membuat pengguna atau peserta merasa sepenuhnya terlibat dalam lingkungan atau aktivitas tertentu.
Retensi	Seberapa baik siswa dapat mengingat dan menerapkan informasi yang telah mereka pelajari setelah jangka waktu tertentu.