

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Interaktif.....	6
2.2 <i>User Interface</i> (UI).....	6
2.3 <i>User Experience</i> (UX).....	7
2.4 <i>Virtual Reality</i> (VR).....	8
2.5 Metodologi User Centered Design.....	9
2.6 Produk <i>Smart Mannequin</i> dan <i>Automation Weapon Rack</i>	10
2.7 Aplikasi Figma	11
2.8 Penelitian Terkait	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)	13
3.1.1 Proses Sistem Saat Ini	13
3.1.2 Keterbatasan Sistem Saat Ini	14
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)	14

3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	14
3.2.2 Analisis Kebutuhan non-fungsional	15
3.2.3 Model Diagram untuk Analisis UI/UX	15
3.3 Perancangan Informasi	17
3.3.1 Pengelompokan Informasi	17
3.3.2 Relasi Informasi dalam Antarmuka	18
3.3.3 Struktur Data Visual dalam Desain Aplikasi	18
3.3.4 Perancangan Antarmuka dan Desain Sistem	18
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	20
3.4.1 Pengembangan Sistem	21
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	22
4.1 Implementasi	22
4.1.1 Desain Tampilan Aplikasi VR	22
4.1.2 Desain tampilan aplikasi VR pada <i>Smart Mannequin</i>	24
4.1.3 Desain Tampilan Aplikasi VR pada <i>Automation Weapon Rack</i>	28
4.2 Pengujian	31
4.2.1 Hasil Penerapan Desain pada Aplikasi VR untuk <i>Smart Mannequin</i>	32
4.2.2 Hasil Penerapan Desain pada Aplikasi VR untuk <i>Automation Weapon Rack</i>	34
BAB 5 KESIMPULAN	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	38