

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>5</b>
2.1 Berbicara di Depan Umum (Public Speaking)	5
2.2 Kesehatan Mental	5
2.2.1 Kecemasan	5
2.2.1.1 Tingkatan Kecemasan	6
2.5 Virtual Reality	6
2.6 Android	7
2.7 Google Cardboard	7
2.8 Unity3D	8
2.9 Aplikasi Serupa	8
2.9.1 Aplikasi Public Speaking Simulator VR	8
2.9.2 Aplikasi oVRcome	9
2.9.3 Aplikasi VirtualSpeech	9
2.9.4 Perbandingan Fitur	10

<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN</b>	11
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	11
3.1.1 Proses Menggali Informasi	11
3.1.2 Hasil Wawancara terhadap Narasumber	11
3.1.3 Karakteristik Target Pengguna	12
3.1.4 Fitur yang Dibutuhkan	12
3.2 Perancangan Aplikasi	12
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	13
3.2.2 Use Case Diagram	13
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	13
3.2.3 Perancangan Basis Data	17
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	17
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	17
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	18
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	19
4.1 Implementasi Aplikasi	19
4.1.1 Struktur Kode Project	19
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	20
4.1.3 Hasil Implementasi	20
4.2 Pengujian Aplikasi	20
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode	21
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	21
4.2.3 Pengujian ke Pengguna	35
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	38
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN</b>	39
<b>LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST</b>	41