

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK iii	
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Definisi Operasional	4
1.6 Metode Pengerjaan.....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan.....	6
BAB 2 DAFTAR PUSTAKA	7
2.1 Operasi Dasar	7
2.2 Anastesi Lokal.....	7
2.3 <i>Suture</i> (Jahitan)	7
2.4 Struktur Navigasi	23
2.5 <i>Story Board Design</i>	25
2.6 <i>Flow Chart Design</i>	25
2.7 Unity 3D.....	27
2.8 Blender	27
2.9 Leap Motion	28
2.10 Simulasi.....	28
2.11 Make Human	28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 Definisi Aktor.....	29
3.2 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)	29
3.3 Gambaran Sistem Usulan	30
3.4 Struktur Navigasi Sistem	33
3.5 <i>Flow chart</i> Simulasi.....	34
3.6 Rancangan <i>Storyboard</i>	36
3.7 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	39
3.7.2 Implementasi Sistem	39
3.8 Perbandingan simulasi dengan media pembelajaran yang digunakan (animasi)	40

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	41
4.1 Implementasi.....	41
4.1.1 Persiapan Pembangunan Produk.....	41
4.1.2 Pengembangan Produk.....	44
4.1.3 Tampilan Produk.....	46
4.2 Pengujian Fungsionalitas.....	63
4.2.1 Pengujian Pada Laptop Core i3	64
4.3 Pengujian Simulasi Terhadap <i>User</i>	74
4.3.1 Kemudahan Tombol Menggunakan Deteksi Tangan.....	75
4.3.2 Tampilan <i>Suture</i>	75
4.3.3 Penggunaan Simulasi	76
4.3.4 Pemahaman Materi Setiap Teknik Pada <i>Suture</i>	76
4.3.5 Alat Bantu Pembelajaran Materi <i>Suture</i>	77
4.4 Pengujian Kesesuaian Materi Oleh Dokter Ahli Bedah	78
BAB 5 PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	81