

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	1
ABSTRAK	IV
ABSTRACT.....	V
LEMBAR PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR ISTILAH	XII
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 PENELITIAN TERDAHULU.....	5
2.2 KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3)	5
2.3 MITIGASI BENCANA.....	6
2.4 VIRTUAL REALITY (VR).....	8
2.5 GAMIFIKASI	9
2.6 UNITY GAME ENGINE	9
2.7 GOOGLE CARDBOARD	10
2.8 ANDROID	10
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	11
3.1 GAMBARAN UMUM SISTEM.....	11
3.2 ARSITEKTUR SISTEM	11
3.3 SOFTWARE SPECIFICATION REQUIREMENT	12
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	12
3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	15
3.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	20
3.3.4 <i>Class Diagram</i>	24
3.4 KEBUTUHAN SISTEM.....	24
3.4.1 <i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	24
3.4.2 <i>Kebutuhan Perangkat Keras</i>	24

3.5	FLOWCHART SISTEM.....	24
3.6	PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	25
3.7	HIGH LEVEL DESIGN	28
3.7.1	<i>Identifikasi Elemen Data</i>	28
3.7.2	<i>Identifikasi Objek</i>	31
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	32
4.1	IMPLEMENTASI	32
4.1.1	<i>Implementasi Antarmuka Aplikasi</i>	32
4.2	STRUKTUR KODE.....	34
4.3	PERANCANGAN PENGUJIAN	35
4.3.1	<i>Pengujian Blackbox</i>	35
4.3.1.1	<i>Rencana Pengujian Blackbox</i>	35
4.3.1.2	<i>Hasil Pengujian Blackbox</i>	36
4.3.2	<i>Usability Testing</i>	45
4.3.2.1	<i>Rencana Usability Testing</i>	46
4.3.2.2	<i>Hasil Usability Testing</i>	47
4.3.3	<i>Pengujian Cybersickness</i>	48
4.3.3.1	<i>Rencana Pengujian Cybersickness</i>	48
4.3.3.2	<i>Hasil Pengujian Cybersickness</i>	49
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1	KESIMPULAN.....	51
5.2	SARAN	51
	DAFTAR PUSTAKA	52
	LAMPIRAN.....	53