

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

LEMBAR PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xii

I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Batasan Permasalahan 2

1.4 Tujuan 3

1.5 Metode Penyelesaian Masalah 3

1.6 Pembagian Tugas Anggota 4

II TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1 *Virtual Reality* 5

2.2 Emotiv 5

2.2.1 Pengukuran EEG(*Electroencephalography*) 6

2.3 Fobia 6

2.3.1 *Acrophobia* 6

2.3.2 *Claustrophobia* 6

2.3.3 *Lygophobia* 6

2.3.4 *Hydrophobia* 7

2.3.5 *Arachnophobia* 7

2.3.6 *Hemophobia* 7

2.3.7	<i>Arsonphobia</i>	7
2.3.8	<i>Aliurophobia</i>	7
2.3.9	<i>Astraphobia</i>	7
2.3.10	<i>Cenophobia</i>	8
2.4	Firestore	8
2.5	PHP	8
2.6	Aplikasi Serupa	8
III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN		10
3.1	Sistem Arsitektur	10
3.1.1	Gambaran Umum Sistem	11
3.1.2	Target Pengguna Aplikasi	12
3.1.3	Spesifikasi Target Perangkat	12
3.1.4	Diagram Alir Aplikasi	12
3.2	Kebutuhan Pengembangan Sistem	16
3.3	Perancangan Model Program	16
3.3.1	Use Case Diagram	16
3.3.2	Use Case Skenario	17
3.3.3	Skema Firestore	26
3.4	Perancangan Aplikasi	26
3.4.1	Perancangan Antar Muka	27
3.4.1.1	Perancangan Antarmuka Aplikasi VR VreegOut	27
3.4.1.2	Perancangan Antarmuka Aplikasi VreegOutEEG	29
3.4.1.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi Website VreegOut	31
3.4.2	High Level Design	34
IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		36
4.1	Implementasi Aplikasi	36
4.1.1	Implementasi Antar Muka	36
4.1.1.1	Implementasi Antar Muka Aplikasi VR VreegOut	36
4.1.1.2	Implementasi Antar Muka Website	38
4.1.1.3	Implementasi Antar Muka Aplikasi VreegOutEEG	41
4.1.2	Struktur Kode	42
4.2	Perancangan Pengujian Aplikasi	42
4.2.1	Pengujian Alpha	43
4.2.2	Pengujian Beta	43
4.3	Diskusi Hasil Pengujian	44

V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN A Skema Firebase	49
LAMPIRAN B Struktur Kode	50
2.1 Struktur Kode Website	50
2.2 Struktur Kode Aplikasi VreegOutEEG	51
2.3 Struktur Kode Aplikasi VreegOutEEG	52
LAMPIRAN C Pengujian Alpha	53
3.1 Pengujian Alpha Website VreegOut	53
3.2 Pengujian Alpha Aplikasi VR VreegOut	55
3.3 Pengujian Alpha Aplikasi VreegOutEEG	57
LAMPIRAN D Pengujian Beta	58
4.1 Kuisisioner Usability Aspek Tujuan Aplikasi	58
4.2 Kuisisioner Usability Aspek Kegunaan Aplikasi	58
4.3 Kuisisioner Usability Aspek Antarmuka Aplikasi	59
LAMPIRAN E Sampel Data Survey	60