

DAFTAR TABEL

3.1	List Software and Hardware	16
3.2	Use Case Skenario Mengaktifkan Emotiv	17
3.3	Use Case Skenario Merekam Data	18
3.4	Use Case Skenario Mengirim Data	18
3.5	Use Case Skenario Show Menu Aplikasi VR VreegOut	19
3.6	Use Case Skenario Memutar Video 360	19
3.7	Use Case Skenario Show Tentang Aplikasi	20
3.8	Use Case Skenario <i>Login</i>	21
3.9	Use Case Skenario Show menu Pengguna	21
3.10	Use Case Skenario Add Data Pengguna	22
3.11	Use Case Skenario Search Id Pengguna	23
3.12	Use Case Skenario Show diagnosa	23
3.13	Use Case Skenario Reset Data	24
3.14	Use Case Skenario Cetak Hasil Diagnosa	25
3.15	Use Case Skenario Simpan Hasil Diagnosa	25
3.16	Use Case Skenario Show Riwayat Pengguna	26
3.17	Tampilan Menu Aplikasi VR VreegOut	27
3.18	Tampilan Mulai VR VreegOut	27
3.19	Tampilan Tentang Aplikasi VR VreegOut	28
3.20	Tampilan Video Aplikasi VR VreegOut	28
3.21	Tampilan Awal Aplikasi VreegOutEEG	29
3.22	Tampilan <i>Contact QQuality</i>	29
3.23	Tampilan Rekam Data VreegOutEEG	30
3.24	Tampilan Login Website VreegOut	31
3.25	Tampilan Halaman Beranda Website VreegOut	31
3.26	Tampilan halaman Menu Pengguna Website VreegOut	32
3.27	Tampilan Halaman Hasil Diagnosa Website VreegOut	33
3.28	Tampilan Halaman Riwayat Pengguna Website VreegOut	34
4.1	Tampilan Menu Aplikasi VR VreegOut	36
4.2	Tampilan Mulai VR VreegOut	37
4.3	Tampilan Tentang Aplikasi VR VreegOut	37
4.4	Tampilan Video Aplikasi VR VreegOut	38

4.5	Tampilan Login Website VreegOut	38
4.6	Tampilan Halaman Beranda Website VreegOut	39
4.7	Tampilan Menu Pengguna Website VreegOut	39
4.8	Tampilan Halaman Hasil Diagnosa Website VreegOut	40
4.9	Tampilan Menu Riwayat Pengguna Website VreegOut	40
4.10	Tampilan Awal Aplikasi VreegOutEEG	41
4.11	Tampilan <i>Connect Quality</i>	41
4.12	Tampilan Mulai rekam data	42
2.1	Tabel Struktur Kode Website	50
2.2	Tabel Struktur Kode Website	51
2.3	Tabel Struktur Kode VreegOutEEG	51
2.4	Tabel Struktur Kode VR VreegOut	52
3.1	Pengujian Alpha Website VreegOut	53
3.2	Pengujian Alpha Website VreegOut (1)	54
3.3	Pengujian Alpha Aplikasi VR VreegOut	55
3.4	Pengujian Aplha Aplikasi VR VreegOut (1)	56
3.5	Pengujian Alpha Aplikasi VreegOutEEG	57
4.1	Kuisisioner Usability Aspek Tujuan Aplikasi	58
4.2	Kuisisioner Usability Aspek Kegunaan Aplikasi	58
4.3	Kuisisioner Usability Aspek Antarmuka Aplikasi	59