

Daftar Isi

Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Abstrak	ix
Bab 1 Pendahuluan	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Perumusan Masalah	11
1.3 Tujuan	12
1.4 Batasan Masalah	12
1.5 Rencana Kegiatan	13
Bab 2 Kajian Pustaka	15
2.1 Tari Tradisional Bali	15
2.2 <i>Microsoft Kinect Sensor V2</i>	15
2.3 <i>Motion Capture</i>	17
2.4 <i>User Interface</i>	18
2.5 <i>Goal – Directed Design</i>	18
2.6 <i>Persona</i>	20
2.7 <i>Teori Sampling</i>	21
2.8 <i>Usability Evaluation Method</i>	22
2.9 Kajian Terhadap Riset Terkait	25
2.10 Kesimpulan Hasil Kajian	26
Bab 3 Alur Pemodelan	28
3.1 Alur Pemodelan	28
3.2 <i>Research</i>	29

3.2.1	Menentukan <i>Scope</i>	29
3.2.2	Wawancara <i>User</i>	29
3.2.3	Identifikasi <i>Goals</i>	32
3.3	<i>Modelling</i>	32
3.3.1	Menentukan <i>Persona</i>	32
3.3.2	Membuat <i>Mental Model</i>	35
3.4	<i>Requirement Definition</i>	36
3.4.1	<i>Hierarchy Task Analysis</i>	37
3.4.2	<i>Context Scenario</i>	39
3.4.3	Model Konseptual	42
3.5	<i>Design Framework</i>	48
3.6	<i>Design Refinement</i>	49
3.7	<i>Development Support</i>	52
Bab 4	Analisis dan Pengujian	67
4.1	Perencanaan Pengujian <i>Prototype</i> Menggunakan Faktor <i>Usability</i> SUS (<i>System Usability Scale</i>)	67
4.2	Menentukan Jumlah Sampel dalam Pengujian	67
4.3	Menentukan Skenario Pengujian	67
4.4	Analisis dan Hasil Pengujian	69
Bab 5	Penutup	72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	73
	Daftar Pustaka	74
	Lampiran	78
	Lampiran 1 – Validasi Wawancara Pengajar Tari Tradisional Bali	78
	Lampiran 2 - Skenario Wawancara	80

Lampiran 3 – Daftar Responden Wawancara Tahapan Research.....	82
Lampiran 4 – Hasil Wawancara	83
Lampiran 5 – Hasil Observasi.....	92
Lampiran 6 – Analisis Kategori Persona	93
Lampiran 7 – Wireframe.....	94
Lampiran 8 – Story Board.....	106
Lampiran 9 – Kuesioner Pengujian.....	107
Lampiran 10 – Lembar Observasi.....	109
Lampiran 11 – Hasil Wawancara Awal Pengujian.....	110
Lampiran 12 – Hasil Wawancara Akhir Pengujian.....	111
Lampiran 13 – Rekap Kuesioner SUS.....	112