

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
Abstrak.....	iii
Abstract.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Manfaat	3
1.5. Batasan Masalah	4
1.6. Rencana Kegiatan	4
1.7. Jadwal Kegiatan.....	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tari Jaipong dan Pengenalan Tari Jaipong	6
2.2. Buku Tematik.....	6
2.3. User Interface (UI) dan User Experience (UX)	7
2.4. User Centered Design (UCD)	7
2.5. User Persona	9
2.6. Hierarchical Task Analysis (HTA)	9
2.7. Quality In Use Integrated Measurement (QUIM).....	9
2.8. Uji Validitas	12
2.9. Uji Realibilitas	12
2.10. Penelitian Terkait	12
BAB III	14
METODE PENELITIAN.....	14
3.1. Wawancara Kepada Guru	14

3.2.	Menyebar Kuesioner Kepada Siswa/I.....	15
3.3.	Membuat User Persona	18
3.4.	Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna	20
3.5.	Analisis Model Mental.....	22
3.6.	Analisis Hierarchical Task Analysis (HTA)	23
3.7.	Membuat Model Skenario.....	24
3.8.	Membuat Model Konseptual.....	29
3.9.	Membuat Wireframe	29
3.9.1.	Wireframe Menu Utama	30
3.9.2.	Wireframe Menu Belajar Tari Jaipong	30
3.10.	Desain Prototype UI.....	31
3.10.1.	Tampilan Menu Utama	32
3.10.2.	Tampilan Menu Belajar Tari Jaipong	33
3.10.3.	Tampilan Menu Sejarah Tari Jaipong	34
3.10.4.	Tampilan Menu Aksesoris Tari Jaipong	35
3.11.	Merancang dan Menentukan Kuesioner	36
3.12.	Rencana Pengujian.....	43
3.13.	Skenario Pengujian	43
BAB IV	45
PENGUJIAN DAN ANALISIS	45
4.1.	Pengujian dan Analisis.....	45
4.1.1.	Pengolahan Data Kuesioner	46
4.1.2.	Analisis Data QUIM	46
4.1.3.	Analisis Hasil Pembelajaran	48
BAB V	51
PENUTUP	51
5.1.	Kesimpulan	51
5.2.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	57