

## Daftar Isi

Lembar Pernyataan .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract .....	v
Lembar Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Tabel .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5 Rencana Kegiatan .....	3
1.6 Jadwal Kegiatan .....	5
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Kawasan Wisata Warisan Budaya Jalan Braga .....	6
2.2 Goal-Directed Design .....	7
2.3 User Interface (UI) .....	9
2.4 Simple Random Sampling .....	9
2.5 User Persona .....	10
2.6 Mental Model .....	11
2.7 Hierarchical Task Analysis (HTA) .....	12
2.8 Mobile Prototyping .....	12
2.9 Rephotography .....	13
2.10 Usability .....	13
2.11 System Usability Scale (SUS) .....	14
<b>BAB 3 ALUR PEMODELAN .....</b>	<b>18</b>

<b>3.1 Metodologi Umum Penelitian</b> .....	<b>18</b>
<b>3.2 Research</b> .....	<b>18</b>
3.2.1 Observasi dan Wawancara Terhadap Penelitian .....	19
3.2.2 Studi Literatur .....	21
3.2.3 Menentukan Scope .....	21
3.2.4 Wawancara Terhadap Calon Pengguna dan Stakeholder .....	22
3.2.4.1 Wawancara Terhadap Calon pengguna .....	22
3.2.4.2 Wawancara Terhadap Stakeholder .....	26
<b>3.3 Modeling</b> .....	<b>30</b>
3.3.1 Persona Pengguna .....	30
3.3.2 Model Interaksi Pengguna terhadap Lingkungan .....	32
<b>3.4 Requirements</b> .....	<b>33</b>
3.4.1 Menyusun Kebutuhan User Persona .....	34
3.4.2 Mental Model .....	36
3.4.3 Analisis Task dengan Hierarchical Task Analysis (HTA) .....	39
3.4.4 Context Scenario .....	41
3.4.5 Penyusunan Conceptual Model .....	45
<b>3.5 Framework</b> .....	<b>51</b>
3.5.1 Menetapkan Form Factor, Posture dan Input Method .....	51
3.5.1.1 Menetapkan Form Factor .....	51
3.5.1.2 Menetapkan Posture .....	51
3.5.1.3 Menetapkan Input Method .....	52
3.5.2 Menetapkan Functional dan Visual Elements .....	52
3.5.3 Membuat Wireframe .....	54
<b>3.6 Refinement</b> .....	<b>58</b>
3.6.1 Warna .....	59
3.6.2 Typeface dan Typography .....	61
3.6.3 Gestures .....	62
3.6.4 Ikon .....	62
3.6.5 Desain dan Pengujian Mock Up .....	63
<b>3.7 Support</b> .....	<b>66</b>
<b>BAB 4 PENGUJIAN DAN ANALISIS</b> .....	<b>67</b>

<b>4.1 Perencanaan Pengujian Prototype .....</b>	<b>67</b>
<b>4.1.1 Menentukan Jumlah Sample Pengujian .....</b>	<b>67</b>
<b>4.1.2 Skenario Pengujian .....</b>	<b>67</b>
<b>4.1.3 Analisis Pengujian .....</b>	<b>68</b>
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>	<b>73</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN 1 Daftar Responden pada Fase Research .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN 2 Informed Consent dan Pertanyaan Wawancara Stakeholder pada Tahapan Research .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN 3 Surat Izin Penelitian dan Pertanyaan Wawancara Calon pengguna pada Tahapan Research .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN 4 Persona Stakeholder .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN 5 Wireframe Pengenalan Objek Wisata Warisan Budaya di Kota Bandung .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN 6 Desain Mockup Pengenalan Objek Wisata Warisan Budaya di Kota Bandung .....</b>	<b>99</b>