

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Profil Tahura World	6
2.1.1 Sejarah Singkat Tahura World	6
2.1.2 Visi dan Misi Tahura World	7
2.2 Profil Syamsi Dhuha Foundation	8
2.3 Landasan Teori	8

2.3.1	Aplikasi Mobile	8
2.3.2	Tunanetra	8
2.3.3	Desain Interaksi	9
2.3.4	User Experience(UX)	9
2.3.5	Purposive Sampling	11
2.3.6	Slovin	12
2.3.7	User Interface(UI).....	12
2.3.8	Usability Testing.....	13
2.3.9	User Research	13
2.3.10	Empathy Map.....	14
2.3.11	User Centered Design (UCD)	15
BAB 3.....		17
ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN		17
3.1	Analisis Masalah	17
3.2	Analisis Sistem	17
3.3	Proses Bisnis.....	17
3.4	Analisis Interaksi Saat Ini.....	18
3.4.1	Task Skenario	21
3.4.2	Usability Testing.....	24
3.4.3	Anomali Penggunaan Aplikasi	28
3.5	Analisis Konteks Pengguna	31
3.5.1	Analisis Karakteristik Pengguna.....	31
3.5.2	Empathy Map.....	32
3.5.3	Analisis Aplikasi Sejenis	35
3.6	Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	35

3.6.1	Skenario Map.....	36
3.7	Solusi Desain.....	38
3.7.1	Mockup.....	38
3.7.1.1	Mockup Halaman Home.....	40
3.7.1.2	Mockup Halaman Reservasi.....	41
3.7.1.3	Mockup Halaman Tiket.....	42
3.7.1.4	Mockup Halaman Wahana.....	43
3.7.1.5	Mockup Halaman Detail Wahana.....	44
3.7.1.6	Mockup Halaman Fasilitas.....	45
3.7.1.7	Mockup Halaman Detail Fasilitas.....	46
3.7.1.8	Mockup Halaman Info.....	47
3.7.1.10	Mockup Halaman Rating Aplikasi.....	48
BAB 4.....		49
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN.....		49
4.1	Implementasi Penelitian.....	49
4.1.1	Implementasi Antarmuka.....	49
4.1.2	Hasil Pengujian Desain Setelah Dievaluasi.....	64
BAB 5.....		76
KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....		77