

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	xi
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
1.6 Jadwal Kegiatan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi terkait.....	6
2.2 Gowes Virtual.....	12
2.3 Olahraga Dunia Maya / Virtual.....	12
2.4 User Interface.....	13
2.5 User Experience.....	13
2.6 User Centered Design.....	13
2.6.1 Specify Content of Use.....	14
2.6.2 Specify Requirement.....	14
2.6.3 Product Design Solutions.....	14
2.6.4 Evaluate Design.....	15
2.7 Prototype.....	16
2.8 Usability Testing.....	17

2.9 User Persona.....	18
2.10 Metode Pengukuran Kepuasan Pengguna.....	18
2.11 Figma .....	19
<b>BAB III ALUR PEMODELAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Alur Pemodelan.....	21
3.2 Pengumpulan Data .....	21
3.3 Specify Context Of Use .....	30
3.4 Specify User Requirement .....	32
3.4.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna .....	32
3.4.2 Mental Model.....	33
3.4.3 Konteks Skenario .....	17
3.4.2 Analisis Task.....	34
3.5 Produce Design Solution.....	34
3.5.1 Model Konseptual .....	35
3.5.2 Wireframe .....	35
3.5.3 Mockup Hi-Fi.....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI .....</b>	<b>37</b>
4.1 Rencana Pengujian .....	37
4.2 Penentuan Skenario Pengujian.....	37
4.2.1 Menjelaskan Prototipe Aplikasi .....	38
4.2.2 Eksplorasi Prototipe Aplikasi.....	38
4.2.3 Menjalankan Task .....	38
4.2.4 Tanya Jawab.....	39
4.2.5 Penilaian Task .....	39
4.3 Hasil dan Analisis Pengujian .....	39
4.3.1 Hasil Pengujian .....	40
4.3.2 Analisis Pengujian.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN &amp; SARAN.....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan .....	54
5.2 Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>

LAMPIRAN.....58