

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN OTORITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Kajian Pustaka.....	7
2.1.1. Front end.....	7
2.1.2. User Interface/ User Experience (UI/UX)	9
2.1.3. Design Thinking	12
2.1.4. Tenun Ikat.....	14
2.2. Dasar Teori.....	17
2.2.1. Tenun Ikat.....	17
2.2.2. Museum Tenun Ikat.....	25
2.2.3. Front End	26
2.2.4. Website	27

2.2.5.	User Interface (UI) / User Experience(UX) User Interface (UI).....	27
2.2.6.	Design Thinking	28
2.2.7.	User Experience Questionnaire (UEQ).....	31
2.3.	Alasan Pemilihan Teori / Model / Kerangka Kerja.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		34
3.1.	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	34
3.1.1.	Pendahuluan.....	35
3.1.2.	Design Thinking	36
3.1.3.	Penutup	42
3.2.	Use case Diagram.....	43
3.3.	Arsitektur Sistem Umum	44
3.3.1.	Sign Up	45
3.3.2.	Sign in.....	46
3.3.3.	About	47
3.3.4.	Collection.....	48
3.3.5.	Detail Collection.....	49
3.3.6.	Workshop.....	50
3.3.7.	Book Now	51
3.3.8.	Event	52
3.3.9.	Culture and Tourism	53
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA		54
4.1.	Pengumpulan Data	54
4.1.1.	Empathize	55
4.1.2.	Define	71
4.2.	<i>Pengelolaan data</i>	76
4.2.1.	Idiate	76
4.2.2.	Proces Slicing UI	78
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN		82
5.1.	Verifikasi dan Validasi.....	82
5.1.1.	Design System	82
5.1.2.	Design User Interface High Fidelity	87
5.1.3.	Prototype Figma.....	97
5.2.	Analisis Hasil Pengujian	98

5.2.1.	Karakteristik Responden.....	98
5.2.2.	Hasil Pengukuran UEQ.....	100
5.3.	Implementasi <i>Front-end</i>	102
BAB VI PENUTUP.....		108
6.1	Kesimpulan	108
6.2	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....		111
LAMPIRAN		115