

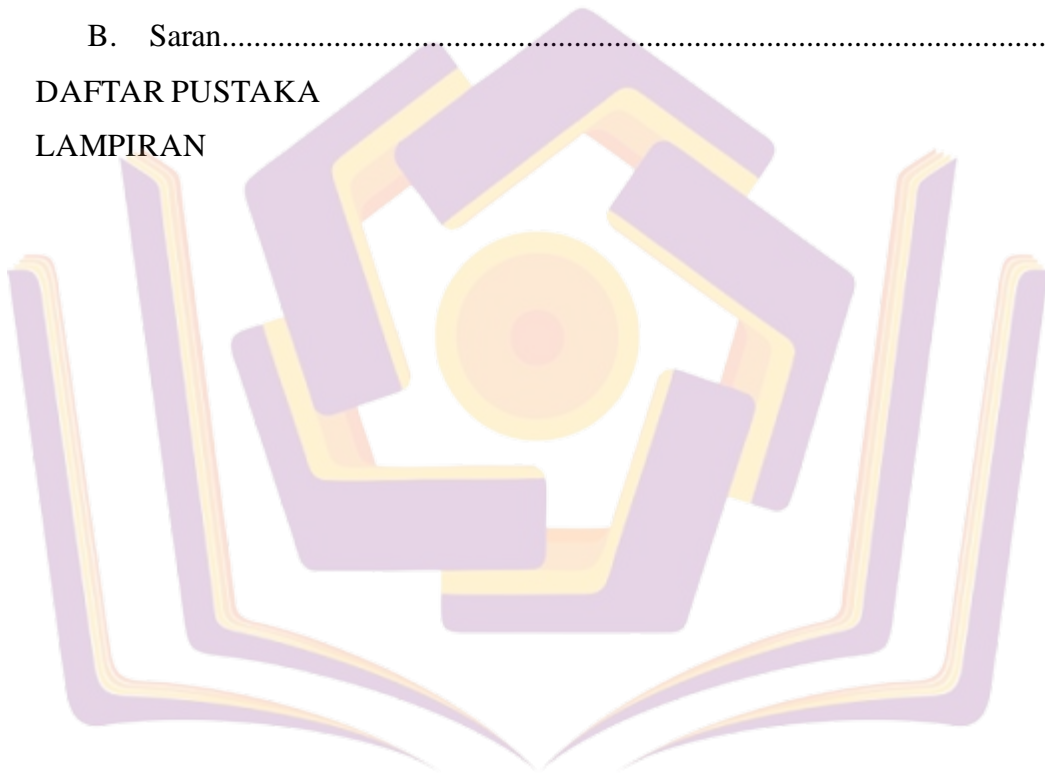
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
B. Metode Pengumpulan Data.....	19
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28

A. Tahap Identifikasi Masalah	28
B. Tahap Empathize (Empati)	28
C. Tahap Define (Penetapan).....	29
D. Tahap Ideate (Ide).....	30
E. Tahap Prototype (Prototipe).....	36
F. Tahap Test (Uji Coba).....	71
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3. 1 Pertanyaan wawancara (Aspek Umum Website)	19
Tabel 3. 2 Pertanyaan wawancara (Konten dan Informasi)	20
Tabel 3. 3 Pertanyaan wawancara (Desain dan Tampilan)	20
Tabel 3. 4 Pertanyaan Wawancara (Fungsionalitas)	20
Tabel 3. 5 Pertanyaan Wawancara (Evaluasi).....	21
Tabel 3. 6 Pertanyaan Wawancara (Fitur Khusus).....	21
Tabel 3. 7 Jawaban dan Skor SUS	27
Tabel 3. 8 Daftar Pertanyaan <i>Usability</i> testing SUS	27
Tabel 4. 1 Nilai SUS sebelum <i>redesign</i>	72
Tabel 4. 2 Proses penghitungan nilai SUS sebelum <i>redesign</i>	72
Tabel 4. 3 Jumlah skor SUS sebelum <i>redesign</i>	73
Tabel 4. 4 Nilai <i>SUS</i> setelah <i>redesign</i>	74
Tabel 4. 5 Proses penghitungan nilai <i>SUS</i> setelah <i>redesign</i>	74
Tabel 4. 6 Jumlah Skor <i>SUS</i> setelah <i>redesign</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Objek wisata Kabupaten Banyumas 2018-2023	3
Gambar 2. 1 Proses Tahapan <i>Design thinking</i>	15
Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir	23
Gambar 4. 1 <i>User persona</i>	30
Gambar 4. 2 Proses <i>Brainstroming</i> (Pengumpulan Ide)	31
Gambar 4. 3 Proses Pemilihan Ide	32
Gambar 4. 4 Pengelompokan Ide Berdasarkan Visual	33
Gambar 4. 5 Pengelompokan Ide Berdasarkan Pengalaman Pengguna	34
Gambar 4. 6 <i>Priority Mapping</i>	35
Gambar 4. 7 Wireframe home	37
Gambar 4. 8 Wireframe wisata taman, budaya, dan sejarah	38
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> wisata alam, buatan, minat khusus, dan religi	39
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> halaman detail wisata	40
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> hotel	42
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> vila, dan homestay	43
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> detail penginapan	44
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> oleh-oleh	45
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> detail oleh-oleh	46
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> desa wisata	47
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> detail desa wisata	48
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> biro perjalanan	49
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> detail biro perjalanan	50
Gambar 4. 20 <i>Wireframe event</i>	51
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> detail <i>event</i>	52
Gambar 4. 22 <i>Wireflow</i> home dan objek wisata	53
Gambar 4. 23 <i>Wireflow</i> home dan kuliner	54
Gambar 4. 24 <i>Wireflow</i> home dan penginapan	55
Gambar 4. 25 <i>Wireflow</i> home dan oleh-oleh	55
Gambar 4. 26 <i>Wireflow</i> home dan event	56

Gambar 4. 27 <i>Typography</i>	58
Gambar 4. 28 <i>Color Style</i>	59
Gambar 4. 29 <i>Hi-Fi home</i>	61
Gambar 4. 30 <i>Hi-Fi</i> objek wisata	62
Gambar 4. 31 <i>Hi-Fi</i> wisata alam	63
Gambar 4. 32 <i>Hi-Fi</i> kuliner	64
Gambar 4. 33 <i>Hi-Fi</i> rumah makan	65
Gambar 4. 34 <i>Hi-Fi</i> detail rumah makan	66
Gambar 4. 35 <i>Hi-Fi</i> penginapan.....	67
Gambar 4. 36 <i>Hi-Fi homestay</i>	68
Gambar 4. 37 <i>Hi-Fi</i> detail <i>homestay</i>	69
Gambar 4. 38 <i>Hi-Fi</i> oleh-oleh.....	70
Gambar 4. 39 <i>Hi-Fi</i> detail oleh-oleh	71
Gambar 4. 40 Parameter <i>System Usability Scale</i>	76
Gambar 4. 41 Tampilan <i>home</i> sebelum dan sesudah <i>redesign</i>	77
Gambar 4. 42 Tampilan objek wisata sebelum dan sesudah <i>redesign</i>	78
Gambar 4. 43 Tampilan kuliner sebelum dan sesudah <i>redesign</i>	80
Gambar 4. 44 Tampilan oleh-oleh sebelum dan sesudah <i>redesign</i>	81
Gambar 4. 45 Tampilan penginapan sebelum dan sesudah <i>redesign</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu bimbingan dosen pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu bimbingan dosen pembimbing 2
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian skripsi DPMPTSP
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5. Wawancara
- Lampiran 6 Wawancara Usability Testing SUS (System Usability Scale)
- Lampiran 7. Proses pengerjaan desain ulang Website Dolan Banyumas
- Lampiran 8. Sitemap website
- Lampiran 9. Userflow website
- Lampiran 10. Detail objek wisata alam

