

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Penelitian	5
1.4. Tujuan	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Keaslian Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	12
2.1. Tinjauan Pustaka	12
2.1.1. Afektif dalam Media Belajar.....	12
2.1.2. <i>Text Mining</i> pada <i>Kansei Engineering</i>	14
2.2. Dasar Teori.....	17
2.2.1. <i>Learning Media</i>	17
2.2.2. <i>Flashcard</i>	19
2.2.3. <i>Affective</i>	19
2.2.4. <i>Kansei Engineering (KE)</i>	20

2.2.5. <i>Text Mining (TM)</i>	22
2.2.6. <i>Embeddings</i>	24
2.2.7. <i>Clustering</i>	29
2.2.8. <i>Distance</i>	32
2.2.9. <i>Validation Metrics</i>	34
2.2.10. <i>Statistic Test</i>	38
2.2.11. <i>Multivariate Statistic</i>	39
2.3. Pertanyaan Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1. Alat dan Bahan Penelitian.....	44
3.1.1. Alat Penelitian	44
3.1.2. Bahan Penelitian.....	45
3.2. Tahapan Penelitian	45
3.3. Pemilihan Objek Penelitian.....	47
3.4. Pengumpulan Spesimen	47
3.5. Identifikasi Elemen Desain	50
3.6. Pengumpulan dan <i>Preprocessing Data</i>	51
3.6.1. Pengumpulan Data	51
3.6.2. <i>Preprocessing Data</i>	52
3.7. Ekstraksi Informasi <i>Kansei</i>	54
3.8. Penentuan KW	55
3.8.1 <i>Analisis Embedding Model</i>	55
3.8.2 Pengelompokan <i>Seed Words</i> DFC	62
3.9. Pengambilan Data Kuesioner.....	66
3.10. Analisis Statistik Multivariat.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Hasil Penerapan TM.....	70
4.1.1 Pengumpulan Data	70

4.1.2	<i>Preprocessing Data</i>	70
4.1.3	Ekstraksi Informasi <i>Kansei</i>	72
4.1.4	Penentuan KW	73
4.2	Hasil Analisis KE.....	81
4.2.1	Pengambilan Data Kuesioner.....	81
4.2.2	Analisis Statistik Multivariat.....	82
4.3	Pembahasan.....	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		101
5.1.	Kesimpulan	101
5.2.	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN.....		114