UNIVERSITAS
GADJAH MADA
DESAIN DAN PENGUJIAN WISATA DIGITAL BERBASIS TEKNOLOGI IMERSIF MULTISENSORI UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN DAN KEPUASAN WISATAWAN TUNA DAKSA
Almaghfirah, Ir. Dawi Karomati Baroroh, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

KATA PENGANTAR v

UCAPAN TERIMAKASIH vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN xvii

INTISARI xviii

ABSTRACT xix

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 7

1.3 Asumsi dan Batasan Masalah 7

1.4 Tujuan Penelitian 8

1.5 Manfaat Penelitian 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10

BAB III LANDASAN TEORI 17

3.1 Disabilitas 17

3.2 Teknologi Imersif 18

3.2.1 *Virtual Reality* 19

3.2.2 *Augmented Reality* 20

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
DESAIN DAN PENGUJIAN WISATA DIGITAL BERBASIS TEKNOLOGI IMERSIF MULTISENSORI UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN DAN KEPUASAN WISATAWAN TUNA DAKSA
Almaghfirah, Ir. Dawi Karomati Baroroh, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

3.2.3 *Mixed Reality* 20
3.3 Imersif Multisensori 21
3.4 *Focus Group Discussion* 21
3.5 *User Centered Design* 22
3.6 *User Experience Quesioner Short Version* (UEQS) 23
3.7 *System Usability Scale* (SUS) 24
3.8 Elektroensefalografi (EEG) 26
3.9 *Heart Rate Variability* (HRV) 28
3.10 *Galvanic Skin Response* (GSR) 30
3.11 Uji Statistik 31
BAB IV METODE PENELITIAN 37
4.1 Objek Penelitian 37
4.2 Subjek Penelitian 38
1. Kriteria Disabilitas Tuna Daksa 38
2. Kriteria non-disabilitas 39
4.3 Alat dan Bahan 40
4.4 Tahapan Penelitian 43
1. Tahapan Desain 44
2. Tahapan Pengujian 46
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 56
5.1 Desain 56
5.1.1 *Understand Context of Use* 56
5.1.2 *Specify User Requirements* 59
5.1.3 *Design Solutions* 66
5.1.4 *Evaluate Against Requirements* 69
5.2 Hasil Pengujian dan Pengalaman Pengguna 71
5.2.1 Demografi Responden Pengujian 71

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
DESAIN DAN PENGUJIAN WISATA DIGITAL BERBASIS TEKNOLOGI IMERSIF MULTISENSORI UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN DAN KEPUASAN WISATAWAN TUNA DAKSA
Almaghfirah, Ir. Dawi Karomati Baroroh, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

5.2.2 Analisis Respon Tubuh terhadap Ketenangan dan Relaksasi 72

5.2.3 Analisis Keterlibatan Emosional dan Gairah Pengguna.... 82

5.2.4 Penilaian Kualitas Pengalaman Pengguna..... 89

5.2.5 Tingkat Kepuasan dan Kemudahan Penggunaan Sistem... 91

5.3 Pembahasan 93

5.3.1 Analisis Desain Sistem Inklusif..... 93

5.3.2 Analisis Tingkat Ketenangan dan Relaksasi..... 95

5.3.3 Analisis Tingkat Keterlibatam Emosional..... 95

5.3.4 Analisis Tingkat Pengalaman Pengguna 98

5.3.5 Analisis Kepuasan Pengguna..... 99

BAB VI PENUTUP 101

6.1 Kesimpulan..... 101

1. Desain Wisata Digital Inklusif..... 101

2. Analisis Perbedaan Respon Fisiologis, Emosional, Pengalaman, dan Kepuasan 101

6.2 Saran 102

DAFTAR PUSTAKA 104

LAMPIRAN.....112