

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Pengelolaan Sampah	7
2.3 Bank Sampah	8
2.3.1 Jenis-Jenis Sampah	8

2.4	Regulasi Sampah Di Indonesia.....	9
2.5	<i>User Interface (UI) & User Experience (UX)</i>	9
2.6	<i>Semi Structured Interviews</i>	10
2.7	<i>Usability Testing</i>	10
2.7.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.7.2	<i>Single Ease Question (SEQ)</i>	11
2.8	<i>Persona</i>	12
2.9	<i>ERD (Entity-Relationship Diagram)</i>	12
2.10	<i>MVP (Minimum viable product)</i>	12
2.11	Metode Penelitian kualitatif.....	13
2.12	Metode-Metode Penelitian.....	13
2.12.1	Metode <i>User Centered Design</i>	13
2.12.2	Metode <i>Design Thinking</i>	14
2.12.3	Metode Waterfall	14
2.13	Komparasi Metode Penelitian.....	15
2.14	Alasan Pemilihan Metode.....	16
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1	Model Konseptual	17
3.2	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	18
3.3	Pengumpulan Data	20
3.4	Metode Evaluasi	22
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
4.1	<i>Plant The User Centered Design</i>	24
4.1.1	Wawancara.....	24
4.2	<i>Specify The Context Of Use</i>	26
4.2.1	<i>Persona</i>	27

4.2.2	<i>Usability Testing</i>	28
4.3	<i>Specify User Requirements</i>	28
4.3.1	Kebutuhan <i>Persona</i> Nasabah	28
4.3.2	Kebutuhan <i>Persona</i> admin Bank Sampah Bersinar	29
4.3.3	Model Skenario	31
4.3.4	<i>Use case diagram</i>	36
4.3.5	Sequence diagram	37
4.3.6	ERD Diagram	40
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	41
5.1	<i>Produce Design Solution</i>	41
5.1.1	Perancangan <i>Wireframe</i>	41
5.1.2	Perancangan <i>Design Guideline</i>	49
5.1.3	Perancangan <i>High-Fidelity Prototype</i>	50
5.2	<i>Evaluate Design</i>	55
5.2.1	<i>Usability Testing</i>	55
5.2.2	<i>Unit Testing</i>	60
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	63
6.1	Kesimpulan	63
6.2	Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN	68
	Lampiran A – Use Case Narrative	68
	Lampiran B – Hasil Kuesioner SEQ	73
	Lampiran C – Hasil Kuesioner SUS	78
	Lampiran D – Hasil Implementasi High-Fidelity Prototype	88
	Lampiran E – Surat Permohonan Wawancara	90

Lampiran F – Surat Pengantar Fakultas	91
Lampiran G – Capture Wawancara Bank Sampah Bersinar	92