

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.1.1 Bimbingan Belajar	6
2.1.2 <i>Mobile</i>	6
2.1.3 Android	6
2.1.4 <i>Global Positioning System (GPS)</i>	7
2.1.5 <i>User Interface dan User Experience</i>	7
2.2 Perancangan Visual	7
2.2.1 <i>Layout</i>	7
2.2.2 Warna	8
2.2.3 Ilustrasi.....	9
2.2.4 Tipografi.....	9
2.2.5 Ikon	9
2.3 Perancangan Desain Aplikasi <i>Mobile</i>	9
2.3.1 <i>User-Centered Design(UCD)</i>	9
2.3.2 <i>User Persona</i>	11
2.3.3 <i>User Requirements</i>	11

2.3.4	<i>User flow</i>	11
2.3.5	<i>Wireframe</i>	12
2.3.6	<i>Mockup</i>	12
2.3.7	Prototipe	12
2.3.8	<i>Usability testing</i>	13
2.3.9	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	13
BAB III PERANCANGAN SISTEM		15
3.1	Gambaran Umum Sistem	15
3.2	Alur Penelitian Pembuatan UI/UX	23
3.3	Penelitian Pengguna	24
3.2.1	Riset Kompetitor	24
3.2.2	Hasil Kuesioner melalui Google Form	27
3.2.3	Hasil Wawancara	29
3.2.4	Pembuatan <i>User Persona</i>	32
3.2.5	Kebutuhan Pengguna (<i>User Requirements</i>)	32
3.4	Aplikasi Pembangun	33
3.3.1	Figma	33
3.3.2	Useberry	34
3.5	Rancangan Aplikasi	34
3.4.1	<i>User flow</i>	34
3.4.2	Komponen Visual desain	39
3.4.3	Desain <i>Low Fidelity (wireframe)</i>	43
3.4.4	Desain <i>High Fidelity (mockup)</i>	49
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		60
4.1	Pengujian UI/UX	60
4.1.1	Pengujian pertama	64
4.1.2	Pengujian kedua	65
4.2	Evaluasi Pengujian UI/UX	67
4.2.1	Evaluasi pengujian pertama	67
4.2.2	Evaluasi pengujian kedua	69
4.3	Pengujian GPS	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		74

5.1	Simpulan.....	74
5.2	Saran.....	74
	DAFTAR PUSTAKA	75
	LAMPIRAN.....	78