

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xviii
Daftar Istilah.....	xix
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	7
I.3 Tujuan Penelitian.....	7
I.4 Batasan Penelitian	7
I.5 Manfaat Penelitian.....	8
Bab II Tinjauan Pustaka	9
II.1 Hukum	9
II.2 <i>Startup</i>	12
II.3 <i>User Interface Design</i>	13
II.4 <i>Gestalt Principles</i>	16
II.5 <i>User Experience Design</i>	17
II.6 Design Thinking	20
II.7 <i>User-Centered Design</i>	22
II.8 Prototipe	23

II.9	<i>Usability Testing</i>	25
II.10	<i>Maze Usability Score</i>	27
II.11	Scrum.....	28
II.12	<i>Waterfall</i>	31
II.13	<i>Unified Modeling Language</i>	32
II.14	<i>State of the Art</i>	33
Bab III	Metodologi Penelitian.....	39
III.1	Model Konseptual	39
III.2	Sistematika Penelitian	40
III.3	Pengumpulan Data	42
III.4	Pengembangan Produk/Artefak.....	42
III.4.1	Tahap Identifikasi.....	43
III.4.2	Tahap Perancangan (Scrum)	43
III.4.3	Tahap Kesimpulan dan Saran.....	46
III.5	Metode Evaluasi	46
III.6	Alasan Pemilihan Metode.....	46
Bab IV	Analisis dan Perancangan	50
IV.1	Analisis Strategi Bisnis	50
IV.1.1	Analisis Hasil Kuesioner dan Wawancara	50
IV.1.2	Analisis Hasil Proses Bisnis.....	54
IV.1.3	Analisis Bisnis Model	63
IV.1.4	Strategi Pendapatan	70
IV.2	Analisis Perancangan Sistem.....	80
IV.2.1	Analisa Aktor	80
IV.2.2	<i>Use Case Diagram</i>	81
IV.2.3	<i>Use Case Scenario</i>	87

IV.2.4	<i>Activity Diagram</i>	92
Bab V	implementasi dan pengujian	109
V.1	Implementasi Design Thinking	109
V.1.1	Iterasi 1	109
V.1.2	Iterasi 2	135
V.1.3	Iterasi 3	161
V.2	Implementasi Scrum	230
V.2.1	<i>Sprint 1</i>	231
V.2.2	<i>Sprint 2</i>	236
V.2.3	<i>Sprint 3</i>	240
V.2.4	<i>Sprint 4</i>	245
V.2.5	<i>Sprint 5</i>	250
V.2.6	<i>Sprint 6</i>	254
V.2.7	<i>Sprint 7</i>	259
V.2.8	<i>Sprint 8</i>	263
Bab VI	Kesimpulan dan saran	268
VI.1	Kesimpulan	268
VI.2	Saran	269
	Daftar Pustaka	271
	Daftar Lampiran	274