

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Jumlah Panggilan Prank dan Ghost	2
Gambar I. 2 Jumlah Panggilan Kedaruratan Kota Cirebon 2020.....	2
Gambar I. 3 Fishbone Diagram	4
Gambar II. 1 Proses pengembangan produk	10
Gambar II. 2 Design Thinking	12
Gambar III. 1 Sistematika Perancangan	20
Gambar IV. 1 Pengolahan Data.....	32
Gambar IV. 2 Tahap Pengumpulan Data	32
Gambar IV. 3 Pengolahan Data.....	33
Gambar IV. 4 Tahap Validasi Perancangan	34
Gambar IV. 5 Tahap Kesimpulan dan saran	35
Gambar IV. 6 Mekanisme Umum Layanan Cirebon Siaga	42
Gambar IV. 7 Penyederhanaan Proses Mekanisme Kerja.....	43
Gambar IV. 8 Activiry Diagram	45
Gambar IV. 9 Evaluasi Feedback.....	59
Gambar IV. 10 Evaluasi Metaphor	59
Gambar IV. 11 Evaluasi Navigation	60
Gambar IV. 12 Evaluasi Consistency	60
Gambar IV. 13 Evaluasi Prevention.....	61
Gambar IV. 14 Evaluasi Memory	61
Gambar IV. 15 Evaluasi Efficiency	62
Gambar IV. 16 Evaluasi Design.....	62
Gambar IV. 17 Evaluasi Recovery.....	63
Gambar IV. 18 Evaluasi Help	63
Gambar V. 1 SUS Score.....	68
Gambar V. 2 User Interface	73
Gambar V. 3 User Experience.....	74
Gambar V. 4 Mekanisme Kerja.....	75