

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
Bab I    Pendahuluan .....	1
I.1.    Latar Belakang .....	1
I.2.    Perumusan Masalah .....	8
I.3.    Tujuan Penelitian .....	8
I.4.    Batasan Penelitian .....	9
I.5.    Manfaat Penelitian .....	9
Bab II    Tinjauan Pustaka .....	10
II.1    Pengadopsi Kucing (Adopter).....	10
II.2    Teknik Pengumpulan Data.....	11
II.3    User Interface Design.....	12
II.4    User Experience Design.....	14
II.5    Design Principle .....	18
II.6    Metodologi Desain .....	20
II.6.1    Goal-Directed Design .....	20

II.6.2	User-Centered Design.....	22
II.6.3	<i>Activity-Centered Design</i> .....	23
II.7	<i>User Persona</i> .....	24
II.8	<i>Wireframe</i> .....	26
II.9	Prototype .....	27
II.10	<i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i> .....	28
II.11	<i>Usability Testing</i> .....	28
II.11.1	<i>Mission Usability Score dan Maze Usability Score</i> .....	29
II.11.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	30
II.12	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	32
II.12.1	Figma .....	32
II.12.2	Maze Design .....	33
II.12.3	Visual Studio Code .....	34
II.13	Penelitian Terdahulu.....	36
II.14	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme .....	40
Bab III	Metodologi Penelitian .....	42
III.1	Model Konseptual .....	42
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	43
III.2.1	Tahap Identifikasi .....	46
III.2.2	Tahap Perancangan.....	46
III.2.2.1	Research .....	46
III.2.2.2	<i>Modeling</i> .....	47
III.2.2.3	<i>Requirement</i> .....	48
III.2.2.4	<i>Framework</i> .....	48
III.2.2.5	<i>Refinement</i> .....	49
III.2.2.6	<i>Support</i> .....	49

III.2.3	Tahap Penutup .....	50
III.3	Pengumpulan Data .....	50
III.4	Pengolahan Data atau Proses Pengembangan Produk / Artefak .....	51
III.5	Metode Evaluasi .....	52
III.6	Alasan Pemilihan Metode .....	52
III.7	Rencana Jadwal Kegiatan.....	54
Bab IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	57
IV.1	Analisis Kebutuhan .....	57
IV.2	Research .....	65
IV.2.1	Menentukan Tujuan dan Ruang Lingkup .....	65
IV.2.2	Melakukan Survei.....	65
IV.2.3	Menentukan Permasalahan .....	69
IV.3	Modeling .....	76
IV.3.1	Menentukan Persona Pengguna .....	76
IV.3.2	Membangun Mental Model .....	77
IV.3.3	Memodelkan Interaksi Pengguna.....	79
IV.4	Requirement .....	80
IV.4.1	Menentukan Kebutuhan.....	80
IV.4.2	Menyusun Konteks Skenario .....	82
IV.4.3	Analisis Task dengan HTA.....	91
IV.4.4	Menyusun Functional Requirement.....	93
IV.5	Framework.....	94
IV.5.1	Menyusun Flow .....	95
IV.5.2	Membuat Perancangan Low-Fidelity Mockup .....	95
IV.6	Refinement .....	102
IV.6.1	Membuat Design Guideline .....	102

IV.6.2	Membuat Perancangan High-Fidelity Mockup.....	107
IV.6.3	Implementasi Front-End .....	117
IV.7	Support .....	118
IV.7.1	Pengujian Usability Testing & Pengukuran Usability.....	118
IV.7.2	Evaluasi Desain .....	118
IV.8	Analisis Hasil dan Penarikan Kesimpulan .....	118
Bab V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	119
V.1	Hasil Implementasi .....	119
V.1.1	Implementasi Desain.....	119
V.2	Pengujian.....	124
V.2.1	Pengujian Usability Testing.....	124
V.2.2	System Usability Scale (SUS) .....	130
V.2.3	Analisis Hasil.....	132
BAB VI	KESIMPULAN dan saran .....	156
VI.1	Kesimpulan.....	156
VI.2	Saran.....	157
	DAFTAR PUSTAKA.....	158
	LAMPIRAN .....	161