

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Istilah	xvi
Daftar Lampiran	xviii
BAB I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II Tinjauan Pustaka	6
II.1 Penelitian Terdahulu	6
II.2 Profil Perusahaan	9
II.3 Sistem Informasi	11
II.4 User Interface	12
II.5 User Experience	12
II.6 Usability Testing	13
II.7 Tipe Kepribadian DiSC	14

II.8	Hubungan antara UI/UX dengan tipe kepribadian DiSC	15
II.9	Metode Design Thinking	15
II.10	Metode User-Centered Design	16
II.11	Metode Agile Design	17
II.12	Pemilihan Gaya Desain (<i>Design Style</i>)	18
II.13	<i>Gestalt Principle</i>	23
II.14	Usability Heuristic	26
II.15	ReactJS	29
BAB III	Metodologi Penelitian	30
III.1	Model Konseptual	30
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	32
III.3	Pengumpulan Data	37
III.4	Pengolahan Data dan Perancangan Sistem	39
III.5	Metode Evaluasi	41
III.5.1	Metode Evaluasi Formatif	41
III.5.2	Metode Evaluasi Sumatif	42
III.6	Alasan Pemilihan Metode	43
BAB IV	Analisis dan perancangan	45
IV.1	Analisis Kebutuhan Sistem Informasi <i>Marketing Kit</i>	45
IV.2	<i>Empathize</i> (Analisis)	48
IV.3	<i>Define</i> (Analisis)	55
IV.4	<i>Ideate</i> (Perancangan)	60
IV.5	<i>Prototype</i> (Perancangan)	86
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	105
V.1	Prototyping	105
V.2	Testing	105

V.3	Single-Ease Question (SEQ)	113
V.4	<i>Iterative Design</i>	114
V.5	Implementasi <i>Front-end</i>	116
V.6	<i>User Acceptance Testing</i>	125
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		128
VI.1	Kesimpulan	128
VI.2	Saran	128
Daftar Pustaka		130
LAMPIRAN		132