

# DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1. Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2. Perumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3. Tujuan</b> .....	3
<b>1.4. Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.5. Metode Penyelesaian Masalah</b> .....	4
<b>2. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1. Studi Terkait</b> .....	6
<b>2.2. Landasan Teori</b> .....	8
<b>2.2.1 Website</b> .....	8
<b>2.2.2 Online Course</b> .....	8
<b>2.2.3 User Experience</b> .....	8
<b>2.2.4 Motivasi</b> .....	9
<b>2.2.5 Design Thinking</b> .....	10
<b>2.2.6 Chatbot</b> .....	13
<b>3 PERANCANGAN SISTEM</b> .....	14
<b>3.1. Alur Pemodelan</b> .....	14
<b>3.2. Rancangan Instrumen</b> .....	14
<b>3.3. Pengujian Sebelum Penerapan</b> .....	15
<b>3.4. Empathize</b> .....	16
<b>3.4.1. Wawancara</b> .....	16
<b>3.4.2. Empathy Mapping</b> .....	16
<b>3.5. Define</b> .....	19
<b>3.5.1. User Persona</b> .....	19

3.5.2.	How Might We .....	20
3.5.3.	Impact Effort .....	21
3.6.	Ideate .....	23
3.6.1.	Solution Idea .....	23
3.6.2.	Sitemap .....	24
3.6.3.	User Flow .....	25
3.7.	Prototype .....	27
3.7.1.	Wireframe Low Fidelity .....	28
3.7.2.	Wireframe High Fidelity .....	30
3.8.	Test .....	33
4	PENGUJIAN DAN ANALISIS .....	34
4.1.	Skenario Pengujian .....	34
4.2.	Analisis Hasil Uji Motivasi Pra Penerapan .....	35
4.3.	Analisis Hasil Pengerjaan Task pada Maze .....	36
4.4.	Analisis Hasil Uji Motivasi Sesudah Penerapan .....	37
5	KESIMPULAN DAN SARAN .....	41
5.1.	Kesimpulan .....	41
5.2.	Saran .....	42
	DAFTAR PUSTAKA .....	43
	LAMPIRAN .....	47