

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	5
I.4 Manfaat Penelitian.....	5
I.5 Batasan Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
II.1 Dasar Teori .....	7
II.1.1 Posyandu .....	7
II.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	8
II.2 Prinsip Desain.....	9
II.2.1 User Interface .....	9
II.2.2 Design Principle .....	9

II.2.3	Material Desain .....	10
II.3	Metodologi Desain .....	10
II.4	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	13
II.5	Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN .....	18
III.1	Metode Konseptual.....	18
III.2	Pemilihan Responden .....	19
III.3	<i>Research</i> .....	21
III.4	Sistematika Pemecahan Masalah.....	21
III.5	Metode Evaluasi .....	23
III.6	Alasan Pemilihan Metode.....	25
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	27
IV.1	Research .....	27
IV.1.1	Menentukan <i>Goals</i> dan <i>Scope</i> .....	27
IV.1.2	Melakukan Wawancara.....	27
IV.1.3	Menyimpulkan Hasil Wawancara.....	32
IV.1.4	Analisis Proses Eksisting .....	36
IV.1.5	Analisis GAP.....	37
IV.1.6	Analisis Proses Targeting.....	38
IV.2	Modeling .....	39
IV.2.1	Membuat Persona Pengguna .....	39
IV.2.2	Membangun Mental Model.....	41
IV.2.3	Memodelkan Interaksi Pengguna.....	42
IV.3	Requirement .....	43
IV.3.1	Problem dan Vision Statement.....	43

IV.3.2	Menyusun Konteks Skenario .....	45
IV.3.3	Analisis Task dengan HTA .....	50
IV.3.4	Menyusun Data dan Functional Requirement.....	51
IV.4	Framework .....	54
IV.4.1	Menyusun <i>Flow</i> .....	54
IV.4.2	Perencanaan Low-fidelity Mockup.....	57
IV.5	Refinement .....	68
IV.5.1	Menentukan Design Guideline.....	69
IV.5.2	Perencanaan <i>High-fidelity</i> Mockup.....	75
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	88
V.1	Hasil Implementasi .....	88
V.2	Support .....	96
V.2.1	<i>Mission Usability Score</i> dan <i>Maze Usability Score</i> .....	96
V.2.2	Pengujian System Usability Scale.....	103
V.2.3	Analisis Hasil Usability Testing .....	104
V.3	Iterasi Desain Tahap Dua .....	106
V.3.1	Hasil Evaluasi Desain .....	107
V.3.2	Pengujian Kuantitatif Tahap Dua.....	110
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN .....	115
VI.1	Kesimpulan .....	115
VI.2	Saran.....	115
	DAFTAR PUSTAKA .....	116
	LAMPIRAN .....	119