

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Masalah	5
I.3 Tujuan Penelitian.....	6
I.4 Manfaat Penelitian.....	6
I.5 Batasan Penelitian	6
I.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
II.1 <i>Fintech</i>	8
II.2 Disabilitas	11
II.3 Disabilitas Tunanetra.....	13
II.4 <i>E-Wallet</i>	14
II.5 <i>User Interface</i>	15
II.6 <i>User Experience</i>	16
II.7 <i>User Persona</i>	17
II.8 <i>User Journey</i>	19

II.9	<i>Design Thinking</i>	20
II.10	<i>Human Centered Design</i>	22
II.11	<i>Universal Design</i>	23
II.12	<i>Gestalt Principles</i>	25
II.13	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	26
II.14	<i>Single Ease Question (SEQ)</i>	27
II.15	Alasan Pemilihan Metode.....	28
II.16	<i>State of The Art</i>	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		33
III.1	Model Konseptual	33
III.2	Sistematika Penelitian	34
III.2.1	Tahapan Identifikasi.....	35
III.2.2	<i>Design Thinking</i>	35
III.2.3	Tahapan Penutup	36
III.3	Alasan Pemilihan Metode.....	36
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
IV.1	Analisis Strategi Bisnis	37
IV.2	Analisis Hasil Observasi dan Wawancara.....	37
IV.3	Analisis Hasil Proses Bisnis	38
IV.3.1	Proses Bisnis Eksisting	38
IV.3.2	Analisis GAP.....	47
IV.3.3	Proses Bisnis Targetting.....	49
IV.4	Analisis Perancangan Sistem.....	52
IV.4.1	Analisa Aktor	52
IV.4.2	Use Case Diagram.....	52

IV.4.3	Use Case Scenario.....	53
IV.4.4	Activity Diagram.....	59
BAB V HASIL DAN PENGUJIAN		69
V.1	Implementasi Design Thinking	69
V.1.1	Iterasi 1	69
V.1.2	Iterasi 2.....	92
V.1.3	Iterasi 3.....	98
BAB VI PENUTUP		105
VI.1	Kesimpulan.....	105
VI.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN.....		109