

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Pengerjaan	4
1.6 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 LATAR BELAKANG.....	7
2.1 <i>User interface (UI)</i>	7
2.2 <i>Human Machine Interface</i>	7
2.3 <i>User Persona</i>	7
2.4 <i>Empathy maps</i>	7
2.5 <i>User Centered Design</i>	7
2.6 <i>Usability Testing</i>	8
2.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk).....	11
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk).....	11
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	12
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	13
4.1 <i>Understand and specify the context of use</i>	13
4.1.1 <i>Group division, user characteristics, and roles</i>	13

4.1.2	<i>User Persona</i>	14
4.1.3	<i>Empathy map</i>	14
4.1.4	<i>Customer Journey Map</i>	15
4.2	<i>Specifying the user</i>	16
4.2.1	<i>Defining user tasks</i>	16
4.3	<i>Producing design solutions</i>	17
4.3.1	<i>Sketch Interface</i>	17
4.3.2	<i>Desain Guidelines</i>	19
4.3.3	<i>Prototype Interface</i>	20
4.3.4	<i>Desain Produk</i>	22
4.3.5	<i>Mockup</i>	23
4.4	<i>Evaluating the design</i>	24
4.4.1	<i>Pengujian Effectiveness</i>	24
4.4.2	<i>Pengujian Overall Relative Efficiency</i>	26
4.4.3	<i>Pengujian Satisfaction</i>	27
BAB 5	KESIMPULAN	29
4.5	Kesimpulan	29
4.6	Saran	29
	DAFTAR PUSTAKA	31
	LAMPIRAN	33