

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI DAN KETUA PRODI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Umum ke Teori Khusus	7
2.1.1 Ketenagakerjaan.....	7
2.1.2 Media Digital.....	7
2.1.3 Pengembangan Sistem Informasi.....	8
2.1.4 <i>Design Thinking</i>	9
2.1.5 <i>Business Model Canvas (BMC)</i>	11
2.1.6 <i>User Centered Design (UCD)</i>	14
2.1.7 <i>User Interface (UI)</i>	15
2.1.8 <i>User Experience (UX)</i>	16

2.2	Penelitian Terdahulu	18
2.3	Kerangka Pemikiran	24
2.4	Asumsi	24
2.5	Ruang Lingkup Penelitian	24
BAB III		25
METODE PENELITIAN		25
3.1	Metode Penelitian	25
3.1.1	Pendekatan Penelitian	25
3.1.2	Populasi dan Sampel	26
3.1.3	Fokus Penelitian	27
3.1.4	Metode Pengumpulan Data	27
3.1.5	Uji Validitas Data	29
3.1.6	Metode Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan	30
3.2	Metode dan Alur Perancangan	30
3.2.1	Tema atau Big Idea.....	30
3.2.2	Tahap Pencarian Ide Rancangan	30
3.2.3	Prototype	31
BAB IV		32
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	32
4.2	Hasil Penelitian	35
4.2.1	Data Wawancara.....	35
4.2.2	Data Kuesioner.....	48
4.2.3	Data Observasi	56
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	57
4.4	Penarikan Kesimpulan	60
4.5	Proses Perancangan	62
4.5.1	Ideate	62
4.5.2	<i>Prototype</i>	72
4.5.3	<i>Test</i>	82

BAB V	86
KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	92