

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	8
I.3 Tujuan Tugas Akhir	8
I.4 Manfaat Tugas Akhir	8
I.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
II.1 Literatur/Teori/Konsep Umum	10
II.1.1 <i>Double Diamond</i>	10
II.1.2 Pengembangan Produk	12
II.1.3 <i>Website</i>	12
II.1.4 <i>User Interface (UI)</i>	12
II.1.5 <i>User Experience (UX)</i>	14
II.1.6 <i>Usability Testing</i>	15

II.1.7 SWOT Analysis	18
II.1.8 User Persona.....	18
II.1.9 Empathy Map	19
II.1.10 User Flow.....	19
II.1 Alasan Pemilihan Teori Perancangan	20
BAB III METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	23
III.1 Sistematika Penyelesaian Masalah	23
III.2 Identifikasi Sistem Terintegrasi	28
III.3 Batasan dan Asumsi Tugas Akhir	28
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	29
IV.1 Deskripsi Data	29
IV.2 Tahap Pengumpulan Data	29
IV.2.1 <i>Background (Framework Discover)</i>	29
IV.2.2 SWOT Analysis (<i>Framework Discover</i>)	30
IV.2.3 Mapping Pertanyaan	30
IV.2.4 Hasil Wawancara (<i>Framework Discover</i>)	33
IV.2.5 User Persona (<i>Framework Define</i>).....	39
IV.2.6 Empathy Map (<i>Framework Define</i>)	41
IV.2.7 Need Statement (<i>Framework Define</i>)	42
IV.2.8 User Flow (<i>Framework Define</i>).....	56
IV.3 Tahap Perancangan	66
IV.3.1 UI Kit (<i>Framework Develop</i>)	66
IV.3.2 Wireframe (<i>Framework Develop</i>)	68
IV.3.3 Final UI (<i>Framework Deliver</i>)	81
BAB V ANALISIS.....	102
V.1 Verifikasi Hasil Rancangan	102

V.2 Validasi Hasil Rancangan.....	110
V.2.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	110
V.2.2 Hasil dan Analisis SUS.....	111
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	113
VI.1 Kesimpulan	113
VI.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	118
1. Hasil Wawancara Asisten	118
2. Hasil Wawancara Praktikan	123