

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	<i>iv</i>
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	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 Kontribusi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	5
2.2 Edspert.id	13
2.3 <i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	13
2.4 <i>User Interface</i>	14
2.5 <i>Design Thinking</i>	15
2.5.1 <i>Emphatize</i>	16
2.5.2 <i>Define</i>	16
2.5.3 <i>Ideate</i>	16
2.5.4 <i>Prototype</i>	16
2.5.5 <i>Test</i>	17
2.6 <i>Kansei Engineering</i>	17
2.7 <i>Customer Journey Map</i>	19
2.8 <i>Empahty Mapping</i>	19
2.9 <i>POV How Might We</i>	20
2.10 <i>Performance Metrics</i>	20

2.11	<i>System Usabilty Scale</i>	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		25
3.1	Studi Literatur	25
3.2	Penentuan Objek	25
3.3	Identifikasi Masalah	25
3.4	<i>Design Thinking</i>	26
3.5	Hasil Analisis	32
3.6	Kesimpulan dan Saran.....	33
3.7	Jadwal Penelitian.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Pengumpulan Data	35
4.2	Analisis Data	44
4.3	Implikasi Manajerial	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN.....		83