

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR ISTILAH	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Manfaat Tugas Akhir	5
I.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Monitoring	7
II.2 <i>User Interface</i> (UI)	9
II.3 <i>User Experience</i> (UX)	10
II.4 Metode Desain	11
II.4.1 <i>Design Thinking</i>	11
II.4.2 <i>User Centered Design</i> (UCD)	22
II.4.3 <i>Goal Directed Design</i> (GDD)	23

II.5	<i>Gestalt Principle</i>	24
II.6	<i>Material Design System</i>	25
II.7	<i>Tools yang digunakan</i>	25
II.7.1	Figma	25
II.7.2	Maze Design.....	26
II.7.3	Visual Studio Code	26
II.7.4	Bootstrap	26
II.8	Metode Pengujian <i>Usability</i>	26
II.8.1	<i>Usability Testing</i>	26
II.8.2	<i>Maze Usability Score (MAUS)</i>	27
II.8.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	27
II.9	Penelitian Terdahulu.....	30
II.10	Penelitian Saat Ini	35
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	37
III.1	Model Konseptual	37
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	38
III.2.1	Tahap Pendahuluan	39
III.2.2	Tahap <i>Design Thinking</i>	40
III.2.3	Tahap Penutup.....	41
III.3	Pengumpulan Data.....	41
III.4	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk/ Artifak.....	42
III.5	Metode Evaluasi	43
III.6	Alasan Pemilihan Metode	44
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	46
IV.1	Pengumpulan Data	46
IV.2	<i>Empathize</i>	46

IV.2.1 Analisa Kompetitor.....	46
IV.2.2 <i>Research (User Interview)</i>	46
IV.2.3 <i>Empathy Map</i>	55
IV.3 <i>Define</i>	57
IV.3.1 <i>User Persona</i>	58
IV.3.2 <i>Customer Journey Map</i>	60
IV.3.3 <i>Problem Statement</i>	61
IV.4 <i>Ideate</i>	63
IV.4.1 <i>Brainstorming</i>	64
IV.4.2 <i>Information Architecture</i>	75
IV.4.3 <i>Use Case Diagram</i>	82
IV.4.3.1 Analisis Aktor	82
IV.4.3.2 <i>Use Case Scenario</i> Mahasiswa	84
IV.4.3.3 <i>Use Case Scenario</i> Dosen Wali	90
IV.4.3.4 <i>Use Case Scenario</i> Kaprodi	92
IV.5 <i>Prototype</i>	123
IV.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	123
IV.5.2 <i>Low Fidelity Design</i>	124
IV.5.2 <i>UI Style Guide</i>	172
IV.5.3 <i>High Fidelity Design</i>	182
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	215
V.1 <i>Testing</i>	215
V.2 Pengguna Mahasiswa	215
V.2.1 <i>Mission Usability Score (MIUS)</i> dan <i>Maze Usability Score (MAUS)</i>	215
V.2.2 Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	218

V.2.3 Analisis Hasil <i>Usability Testing</i>	220
V.2.4 Iterasi Desain Tahap Dua.....	220
V.2.5 Hasil Evaluasi Desain	221
V.2.6 Pengujian Kuantitatif Tahap Dua	226
V.3 Pengguna Dosen Wali	229
V.3.1 <i>Mission Usability Score</i> (MIUS) dan <i>Maze Usability Score</i> (MAUS)	229
V.3.2 Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	231
V.3.3 Analisis Hasil <i>Usability Testing</i>	232
V.3.4 Iterasi Desain Tahap Dua.....	233
V.3.5 Hasil Evaluasi Desain	233
V.3.6 Pengujian Kuantitatif Tahap Dua	236
V.4 Pengguna Kaprodi	238
V.4.1 <i>Mission Usability Score</i> (MIUS) dan <i>Maze Usability Score</i> (MAUS)	238
V.4.2 Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	241
V.4.3 Analisis Hasil <i>Usability Testing</i>	241
V.4.4 Iterasi Desain Tahap Dua.....	242
V.4.5 Hasil Evaluasi Desain	242
V.4.6 Pengujian Kuantitatif Tahap Dua	243
V.5 Implementasi <i>Front End</i>	245
V.5.1 Implementasi <i>Front End</i> Pengguna Mahasiswa	245
V.5.2 Implementasi <i>Front End</i> Pengguna Dosen Wali	263
V.5.3 Implementasi <i>Front End</i> Pengguna Kaprodi	269
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	275
VI.1 Kesimpulan	275

VI.2 Saran.....	276
DAFTAR PUSTAKA	265
LAMPIRAN.....	271