

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Alternatif Solusi	5
I.3 Rumusan Masalah	8
I.4 Tujuan Tugas Akhir	9
I.5 Manfaat Tugas Akhir	9
I.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
II.1 Teori/ Konsep Umum	11
II.1.1 Pengembangan Produk	11
II.1.2 Manajemen Proyek	12
II.1.2.1 Kinerja Proyek	14
II.1.4 Metode <i>Agile Development</i>	15
II.1.5 Metode <i>Lean development</i>	16
II.1.5 Sistem Informasi	18
II.1.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	18
II.1.5.2 Struktur Menu	19
II.1.5.3 <i>User flow</i>	19
II.1.8 <i>Wireframe</i>	20
II.1.9 <i>Prototype</i>	21
II.1.9 <i>Black Box Testing</i>	21
II.1.10 <i>Face validation Test</i>	22
II.1.11 <i>User Acceptance Test</i>	22

II.2. Pemilihan Teori/ Model/ Kerangka Standar Perancangan	24
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	27
III.1 Sistematika Perancangan.....	27
III.1.1 Tahap Pendahuluan.....	27
III.1.2 Tahap Pengumpulan Data	28
III.1.3 Tahap Pengolahan Data	28
III.1.3.1 <i>Think and Plan</i>	28
III.1.3.1 <i>Design and Create Minimum Viable Product</i>	28
III.1.3.1 <i>Develop</i>	29
III.1.3.1 <i>Testing</i>	29
III.1.4 Tahap Verifikasi dan Validasi Hasil Rancangan	30
III.1.5 Tahap Kesimpulan dan Saran	30
III.2 Ruang Lingkup, Batasan dan Asumsi Tugas Akhir.....	30
III.3 Identifikasi Komponen Sistem Terintegrasi	31
III.4 Rencana Waktu Penyelesaian Tugas Akhir	33
BAB IV	34
IV.1 Pengumpulan Data.....	34
IV.1.1 Data Primer	34
IV.1.3 Data Sekunder	45
IV.1.4 <i>Benchmarking</i>	46
IV.2 Pengelolaan Data	49
IV.2.1 <i>Think and Plan</i>	49
IV.2.1.1 <i>Problem Statement</i>	49
IV.2.1.2 <i>Assumption Worksheet</i>	50
IV.2.1.3 <i>Priotizing Assumption</i>	52
IV.2.1.4 <i>Hypothesis</i>	54
IV.2.1.5 <i>User Persona</i>	54
IV.2.1.6 Identifikasi User Level.....	58
IV.2.1.6 Identifikasi Kebutuhan Pengguna	59
IV.2.1.7 Identifikasi Kebutuhan Rancangan Fitur	69
IV.2.1.8 Identifikasi Kebutuhan Sistem	75
IV.2.2 Tahap <i>Design</i> dan <i>Create Minimum Viable Product (MVP)</i>	76

IV.2.2.1 Struktur Menu	76
IV.2.2.2 <i>Use Case Diagram</i>	78
IV.2.2.3 <i>Userflow</i>	80
IV.2.2.5 <i>Typography</i>	88
IV.2.2.6 <i>Color</i>	89
IV.2.2.5 <i>Wireframe</i>	90
IV.2.3 <i>Develop</i>	102
IV.2.4 <i>Testing</i>	113
BAB V ANALISIS.....	121
V.1 Verifikasi Hasil Rancangan	121
V.2 Validasi Hasil Rancangan	125
V.2.1 <i>Face validation</i>	125
V.2.2 <i>User Acceptance Test</i>	127
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	131
V.1 Kesimpulan	131
V.2 Saran	131
LAMPIRAN.....	134