

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN KETUA PROGRAM STUDI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1. Manfaat Akademis.....	7
1.5.2. Manfaat Praktis.....	8
1.6. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN.....	10
2.1. Landasan Teori.....	10
2.1.1. User Experience.....	10
2.1.2. User Interface.....	12
2.1.3. Technology Innovation.....	13
2.1.4. Usability.....	14
2.2. Penelitian Terdahulu.....	18

2.3.	Kerangka Pemikiran .....	24
2.4.	Asumsi Penelitian.....	25
2.5.	Ruang Lingkup Penelitian.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		26
3.1.	Metode Penelitian.....	26
3.1.1.	Pendekatan Penelitian .....	26
3.1.2.	Populasi dan Sampel .....	27
3.1.3.	Fokus Penelitian .....	28
3.1.4.	Metode Pengumpulan Data .....	28
3.1.5.	Heuristics Evaluation .....	30
3.1.6.	Skema Tahapan .....	33
3.1.7.	Uji Validitas Data.....	33
3.1.8.	Metode Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.....	34
3.2.	Metode perancangan .....	37
3.2.1.	Tema atau Big Idea .....	37
3.2.2.	Tahap Pencarian ide perancangan.....	38
3.2.3.	Tahap Prototipe .....	39
3.2.4.	Single Ease Question.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1.	Proses Emphatize .....	42
4.1.1.	Gambaran Umum objek penelitian .....	42
4.1.2.	Heuristics Evaluation .....	45
4.1.3.	Hasil Kuesioner .....	55
4.1.4.	Observasi.....	58
4.1.5.	Hasil Wawancara Dinas Lingkungan Hidup.....	60
4.1.6.	Hasil wawancara Bank Sampah Ciamis.....	62
4.1.7.	Hasil Wawancara pengguna .....	66

4.2.	Proses Define.....	68
4.2.1.	User Journey.....	68
4.2.2.	Pain Point .....	69
4.2.3.	Affinity Map.....	69
4.2.4.	Matriks Perbandingan .....	70
4.2.5.	Analisis PEST .....	80
4.2.6.	Analisis SWOT .....	81
4.3.	Proses <i>Ideate</i> .....	86
4.3.1.	Wall of kriteria .....	87
4.3.2.	How Might We.....	89
4.3.3.	Priorization Map Idea.....	92
4.3.4.	Information Architecture.....	95
4.3.5.	Userflow .....	95
4.3.6.	Konsep perancangan .....	98
4.4.	Proses Prototype.....	101
4.4.1.	Lowfidelity Prototype .....	101
4.4.2.	Highfidelity Prototype.....	102
4.5.	Proses <i>Test</i> .....	124
4.5.1.	Single Ease Question.....	124
4.5.2.	System Usability Scale.....	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		133
5.1.	Kesimpulan.....	133
5.2.	Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....		135
Lampiran.....		140