

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	3
LEMBAR PENGESAHAN	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	11
ABSTRAK	12
<i>ABSTRACT</i> 13	
KATA PENGANTAR	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Pertanyaan Penelitian	19
1.4 Batasan Masalah.....	19
1.5 Tujuan Penelitian	19
1.6 Manfaat Penelitian	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Tinjauan Pustaka	21
2.2 Landasan Teori.....	28
2.2.1 Agile UX	29
2.2.2 <i>User Centered Design</i>	31
2.2.3 <i>Android</i>	31

2.2.4	<i>User Interface</i>	32
2.2.5	<i>User Experience</i>	32
2.2.6	XML.....	33
2.2.7	Figma	33
2.2.8	<i>Blackbox</i>	34
2.2.9	Analisis Deskriptif	35
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	36
3.1.1	Subjek Penelitian.....	36
3.1.2	Obyek Penelitian	36
3.2	Alat dan Bahan.....	36
3.3	Diagram Alir Penelitian	38
3.2.1	Perumusan Masalah	38
3.2.2	Studi Literatur	39
3.2.3	Penemuan	39
3.2.4	Perencanaan.....	40
3.2.5	Desain	40
3.2.6	Pengujian	40
3.2.7	Perbaikan dan implementasi ulang	40
3.2.8	Iterasi dan peningkatan	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Hasil	42
4.2	Pembahasan.....	44
4.2.1	Perencanaan Kebutuhan	44
4.2.2	Perancangan Sistem	45
4.2.3	Low Fidelity	60
4.2.4	Hi Fidelity	61

4.2.5 Perancangan interface	63
4.2.6 Blackbox Testing	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82