

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Jadwal Pelaksanaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Sebelumnya	6
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. Pengertian Rancang Bangun	11
2.2.2. Pengertian <i>User Interface</i>	11
2.2.3. Pengertian Website	11
2.2.4. Pengertian <i>Design Thinking</i>	12
2.2.5. Pengertian Internet.....	16
2.2.6. Pengertian Pemrograman	16
2.2.7. Penghitungan Skor Pengujian Validitas	17
2.2.8. Penghitungan Skor Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	19
3.1. Subjek dan Objek Penelitian.....	19
3.2. Alat dan Bahan Penelitian	19
3.3. Diagram Alir Penelitian	21
3.3.1. Identifikasi Masalah.....	22
3.3.2. Studi Litelatur.....	22

3.3.3.	Pengumpulan Data	22
3.3.4.	Design Thinking.....	22
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS.....	28
4.1.	Hasil Perancangan <i>Design Thinking</i>	28
4.1.1.	<i>Emphatize</i>	28
4.1.1.1.	Observasi	28
4.1.1.2.	Wawancara.....	29
4.1.1.3.	<i>Emphaty Map</i>	30
4.1.2.	<i>Define</i>	32
4.1.2.1.	<i>User Persona</i>	32
4.1.2.2.	<i>Point of View</i>	33
4.1.2.3.	Pertanyaan <i>How Might We</i>	34
4.1.3.	<i>Ideate</i>	35
4.1.3.1.	<i>Brainstorming</i>	36
4.1.3.2.	<i>Hypothesis Statement</i>	36
4.1.3.3.	<i>Sitemap</i>	39
4.1.4.	<i>Prototype</i>	41
4.1.4.1.	<i>Low Fidelity (Lo-Fi)</i>	41
4.1.4.2.	<i>High Fidelity (Hi-Fi)</i>	47
4.1.4.3.	Pengkodean	56
4.1.4.4.	Proses Iterasi	60
4.1.5.	<i>Test</i>	62
4.2.	Skenario Percobaan.....	62
4.3.	Hasil Percobaan	64
4.4.	Analisis	66
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1.	Kesimpulan	67
5.2.	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		72