

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.5.1. Manfaat Akademis	7
1.5.2. Manfaat Praktisi	7
1.6. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Rangkuman Penelitian Terdahulu	11
2.2 State of The Art	17
2.6 User Interface (UI)	27
2.7 User Experience (UX)	28
2.8 Design Thinking	29
2.9 Empathy Map	32

2.10	<i>Innovation Canvas</i>	33
2.11	<i>Sitemap</i>	33
2.12	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		36
3.1.	Sistematika Penyelesaian Masalah	36
3.1.1.	Studi Literatur	38
3.1.2.	Menentukan Objek Amatan	38
3.1.3.	Identifikasi Masalah	38
3.1.4.	Pengumpulan Data	39
3.1.5.	Design Thinking.....	41
3.1.6.	Empati (Empathize)	41
3.1.7.	Define	42
3.1.8.	Ide (Ideate)	43
3.1.9.	Prototipe (Prototype).....	46
3.1.10.	Test.....	47
3.1.11.	Hasil dan Analisis	48
3.1.12.	Kesimpulan dan Saran.....	49
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA		50
4.1.	Pengumpulan Data	50
4. 1. 2	Menentukan Potensial Persona	51
4. 1. 2	Wawancara.....	54
4.2.	Empathize	55
4. 2. 1	System Usability Scale (SUS).....	55
4.3.	Define	56
4. 3. 1	Empathy Map	57
4.4.	<i>Ideate</i>	59
4. 4. 1	<i>Innovation Canvas</i>	60
4. 4. 2	<i>Sitemap</i>	67
4.5.	<i>Prototype</i>	71
4.6.	<i>Test</i>	79

BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN	85
5.1. Verifikasi dan Validasi	85
5.2. Deskriptif untuk Memperkuat Interpretasi Hasil.....	95
5.4 Implikasi Manajerial.....	97
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	102
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	A