

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	5
1.3.Tujuan Penelitian	6
1.4.Batasan dan Asumsi Penelitian.....	6
1.5.Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Dasar Teori	17
2.2.1 Profil D’Coffee cup	17
2.2.2 Role.....	18
2.2.3 AI (Artificall Intellegence)	20
2.2.4 ChatGPT-4o	20
2.2.5 Website	20
2.2.6 User Interface.....	21
2.2.7 User Experience.....	21
2.2.8 Material Design Guidelines	21
2.2.9 Design Thinking	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31

3.1. Jenis dan Metode Penelitian	31
3.2. Sistematika Penyelesaian Masalah	31
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	47
4.1 <i>Empathize</i>	47
4.1.1 Hasil Pengujian Think Aloud.....	47
4.1.2 Hasil Pengujian AI (ChatGPT4o).....	50
4.1.3 Kolaborasi Temuan Praevaluasi (User -AI).....	58
4.1.4 Empathy Map	66
4.2 <i>Define</i>	67
4.2.1 Identifikasi Paint point.....	67
4.2.2 User Persona	68
4.2.3 User Journey map	70
4.2.4 How might we.....	71
4.3 <i>Ideate</i>	72
4.3.1 Brainstorming	72
4.3.2 Affinity Diagram	73
4.3.3 Sitemap.....	74
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	76
5.1 <i>Prototyping</i>	76
5.2 <i>Testing</i>	104
5.2.1 Usability Testing Think Aloud	104
5.2.2 Usability Testing Maze.....	105
5.2.3 Usability Evaluasi oleh AI (ChatGPT4o)	109
5.2.4 Kolaborasi Temuan User dan AI	115
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
6.1 Kesimpulan.....	122
6.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN.....	128