

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	6
I.3 Tujuan Perancangan	6
I.4 Manfaat Tugas Akhir	6
I.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
II.1 Teori / Konsep Umum	8
II.1.1 <i>Digital Marketing</i>	8
II.1.2 <i>Website</i>	8
II.1.2 <i>User Interface</i>	9
II. 1.3 <i>User Experience</i>	9
II.1.4 Prototipe	10
II.1.5 <i>Design Thinking</i>	10
II.1.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	12
II.2 Alasan Pemilihan Metode	12
BAB III METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	15
III.1 Sistematika Perancangan	15
III.1.1 Tahap Pendahuluan	16
III.1.2 Tahap Pengumpulan Data	17
III.1.3 Tahap pengolahan data	17
III.1.4 Tahap Verifikasi dan Validasi Data	18
III.1.5 Tahap Kesimpulan dan Saran	21

III.2 Identifikasi Sistem Terintegrasi	21
III.3 Batasan dan Asumsi	21
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	23
IV.1 Pengumpulan Data	23
IV.1.1 <i>Empathize</i>	23
IV.2 Pengolahan Data	23
IV.2.1 <i>Define</i>	23
IV.2.2 <i>Ideate</i>	31
IV.3 <i>Prototype</i>	35
IV.3.1 <i>User Flow</i>	36
IV.3.2 <i>Low Fidelity Design</i>	36
IV.3.3 <i>High Fidelity Design</i>	39
IV.4 Verifikasi	41
BAB V VALIDASI HASIL RANCANGAN	42
V.1 Validasi Rancangan	42
V.1.1 Simulasi hasil rancangan	42
V.1.2 <i>Testing</i>	46
V.2 Analisis Penyelesaian Masalah	46
V.3 Analisis Implementasi	48
V.3.1 Peran Pengembang <i>Frontend</i>	48
V.3.2 Peran Pengembang <i>Backend</i>	49
V.3.3 Strategi Pengimplementasian	49
V.3.4 Tim Pengelola dan Pemeliharaan	49
V.3.5 Biaya Pengembangan <i>website</i>	49
V.4 Implikasi Tugas Akhir	50
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	53
VI.1 Kesimpulan	53
VI.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	60