

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	11
I.3 Tujuan Tugas Akhir	11
I.4 Manfaat Tugas Akhir	11
I.5 Batasan dan Asumsi Tugas Akhir	12
I.6 Sistematika Laporan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	15
II.1 Literatur Terkait	15
II.1.1 Inventory Management	15
II.1.2 Design Thinking	16
II.1.3 User Interface	18
II.1.4 User Experience	18
II.1.5 Dashboard.....	19
II.1.6 System Usability Scale.....	20

II.2 Alasan Pemilihan Teori.....	21
BAB III METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	23
III.1 Sistematika Perancangan	23
III.1.1 Deskripsi Mekanisme Pengumpulan Data	24
III.1.2 Tahapan Perancangan	25
III.1.3 Deskripsi Mekanisme Verifikasi.....	27
III.1.4 Deskripsi Mekanisme Validasi Hasil Rancangan	28
BAB IV PENYELESAIAN PERMASALAHAN	29
IV.1 Pengumpulan Data	29
IV.1.1 Emphatize	29
IV.2 Pengolahan Data	34
IV.2.1 Define	34
IV.2.2 Ideate	34
IV.2.5 Prototype.....	81
IV.3 Verifikasi Hasil.....	92
BAB V VALIDASI, ANALISIS HASIL, DAN IMPLIKASI.....	94
V.1 Validasi	94
V.1.1 Testing.....	95
V.2 Analisis Penyelesaian Masalah.....	100
V.3 Analisis Implementasi	102
V.4 Implikasi Tugas Akhir	103
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	105
VI. 1 Kesimpulan.....	105
VI.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107