

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan penelitian	4
1.4. Batasan masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian terdahulu	7
2.1.1 Tabel penelitian sebelumnya	10
2.2 Dasar Teori	16
2.2.1 Biro Psikologi Metafora.....	16
2.2.2 Human Centered Design.....	17
2.2.3 User Interface (UI).....	20
2.2.4 <i>User Experience</i> (UX)	20
2.2.5 <i>User Experience Questionare</i> (UEQ)	21
2.2.6 Pengujian Usability	22
2.2.7 <i>Website</i>	26
2.2.8 <i>Prototype</i>	26
2.2.9 <i>MoodBoard</i>	27
2.2.10 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i>	27

2.2.11	<i>Wireframe</i>	28
2.2.12	<i>Figma</i>	28
2.2.13	<i>User Persona</i>	29
2.2.14	<i>User flow</i>	30
2.2.15	<i>Java Script</i>	31
2.2.16	<i>Hipertext Markup Language (HTML)</i>	31
2.2.17	<i>Problem solvin</i>	32
2.2.18	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		34
3.1	Objek dan Subjek Penelitian	34
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	34
3.2.1	Perangkat keras:	34
3.2.2	Perangkat lunak:	34
3.2.3	Bahan Penelitian	34
3.3	Diagram Alir Penelitian	36
3.3.1	Idenfikasi dan Perumusan Masalah	36
3.3.2	Studi literatur	37
3.3.3	Perancangan Metode <i>Human Centered Design</i>	37
3.3.4	Analnsis Hasil	38
3.4	Jadwal Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Inspirasi	41
4.1.1	Eksplorasi	41
4.1.2	Berempati	46
4.1.3	Memahami	48
4.2	Membuat Ide	53
4.2.1	Usecase Diagram	53
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	53
4.2.3	<i>Low FIdelity</i>	55
4.3	Implementasi	58
4.3.1	High Fidelity Website	58

4.4	Hasil Pengujian.....	75
4.4.1	Hasil System Usability Scale Ukuran Kinerja.....	75
4.4.2	Hasil System Usability Scale Ukuran Kepuasan	78
4.4.3	Hasil User Experience	84
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	88