

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Landasan Teori	4
2.2. Literature Study	6
2.2.1. <i>User Interface (UI)</i>	6
2.2.2. <i>User Experience (UX)</i>	6
2.2.3. Perbandingan Metode UI/UX	6
2.2.4. <i>Goal-Directed Design (GDD)</i>	7
2.2.4.1. Research	8
2.2.4.2. Modeling.....	8
2.2.4.3. Requirements	8
2.2.4.4. Framework	9
2.2.4.5. Refinement	9
2.2.4.6. Support	9
2.2.5. <i>Usability Testing (UT)</i>	9
2.2.6. <i>Sytem Usability Scale (SUS)</i>	10
2.2.7. <i>Think Aloud Protocol (TAP)</i>	11
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	12
3.1. Alur Pemodelan	12

3.2.	Research.....	12
3.2.1.	Analisis Produk Kompetitor	12
3.2.2.	Wawancara Pengguna.....	13
3.3.	Modeling.....	18
3.4.	Requirements	19
3.4.1.	Penentuan Kebutuhan Desain	19
3.4.2.	Penyusunan <i>Context Requirements</i>	21
3.4.3.	Pembuatan HTA	24
3.5.	Framework.....	25
3.6.	Refinement	26
3.7.	Support.....	29
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS.....	32
4.1.	Hasil Pengujian <i>Think-Aloud Protocol (TAP)</i>	32
4.2.	Hasil Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	35
4.3.	Analisis Hasil Pengujian	37
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1.	Kesimpulan.....	38
5.2.	Saran	38
	DAFTAR PUSTAKA.....	40