

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	2
ABSTRAK	3
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	15
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	17
DAFTAR ISTILAH	21
Bab I Pendahuluan	22
I.1 Latar Belakang	22
I.2 Rumusan Masalah	24
I.3 Tujuan Penelitian	25
I.4 Manfaat Penelitian	25
I.5 Batasan Masalah	25
I.6 Sistematika Penulisan	26
I.6.1 BAB I: PENDAHULUAN	26
I.6.2 BAB II: LANDASAN TEORI	26
I.6.3 BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	26
I.6.4 BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
I.6.5 BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	26
I.6.6 BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN	26
Bab II Landasan Teori	27
II.1 Teori yang Relevan dengan Penelitian	27
II.1.1 <i>Startup</i>	27
II.1.2 <i>Business Model Canvas</i>	27
II.2 Alat dan Metode Perancangan	28
II.2.1 <i>User Experience (UX)</i>	28

II.2.2	<i>User Interface (UI)</i>	29
II.2.3	<i>Metode Design Thinking</i>	29
II.2.4	<i>Empathy Mapping</i>	31
II.2.5	<i>User Requirment</i>	31
II.2.6	<i>Wireframe</i>	32
II.2.7	<i>8 Golden Rules of Interface Design</i>	32
II.2.8	<i>Adobe XD</i>	34
II.2.9	<i>Figma</i>	34
II.3	<i>Pengujian Aplikasi</i>	34
II.3.1	<i>Environment Test</i>	34
II.3.2	<i>Workflow Test</i>	34
II.3.3	<i>Usability Test</i>	35
II.4	<i>Penelitian Sebelumnya</i>	35
Bab III	<i>METODOLOGI PENELITIAN</i>	37
III.1	<i>Model Konseptual</i>	37
III.2	<i>Sistematika Penelitian</i>	39
III.2.1	<i>Empathise</i>	39
III.2.2	<i>Define</i>	40
III.2.3	<i>Ideate</i>	40
III.2.4	<i>Prototype</i>	40
III.2.5	<i>Test</i>	40
Bab IV	<i>ANALISIS DAN PERANCANGAN</i>	41
IV.1	<i>Empathise</i>	41
IV.1.1	<i>Business Model Canvas</i>	41
IV.1.1.1	<i>Customer Segment</i>	41
IV.1.1.2	<i>Value Proporsition</i>	42
IV.1.1.3	<i>Key Activities</i>	43

IV.1.1.4	Key Resource	43
IV.1.1.5	Key Partners	44
IV.1.1.6	Channels	44
IV.1.1.7	Customer Relationships	45
IV.1.1.8	Cost Structure.....	45
IV.1.1.9	Revenue Stream	45
IV.1.2	Analisis Kompetitor	45
IV.1.2.1	Kompetitor	46
IV.1.2.1.1	Zenius.....	46
	Profile	46
	Produk dan layanan	46
	Bisnis.....	46
	Kelebihan dan kekurangan.....	46
IV.1.2.1.2	Quipper	47
	Profile	47
	Produk dan layanan	47
	Bisnis.....	47
	Kelebihan dan kekurangan.....	48
IV.1.2.1.3	RuangGuru.....	48
	Profile	48
	Produk dan layanan	49
	Bisnis.....	49
	Kelebihan dan kekurangan.....	49
IV.1.2.2	Hasil Analisis	50
IV.1.3	Aktor Sinau Yo	51
IV.1.4	Diagram Use Case.....	52

IV.1.4.1	Pengelolaan Akun Pengguna.....	52
IV.1.4.2	Pembuatan Kontrak Belajar	55
IV.1.4.3	Pengelolaan Kontrak Belajar.....	59
IV.1.4.4	Pengelolaan Dashboard Admin.....	63
IV.1.5	Business Rules	71
IV.1.6	Wawancara.....	76
IV.1.6.1	Transkrip Wawancara	77
IV.1.6.1.1	Narasumber 1	77
IV.1.6.1.2	Narasumber 2	78
IV.1.6.1.3	Narasumber 3	79
IV.1.6.1.4	Narasumber 4	80
IV.1.6.1.5	Narasumber 5	81
IV.1.6.1.6	Narasumber 6	82
IV.1.6.1.7	Narasumber 7	83
IV.1.6.1.8	Narasumber 8	84
IV.1.6.1.9	Narasumber 9	85
IV.1.6.1.10	Narasumber 10	86
IV.1.6.2	Kesimpulan Wawancara.....	87
IV.2	<i>Define</i>	88
IV.2.1	<i>Empathy Mapping</i>	88
IV.2.1.1	Narasumber 1	88
IV.2.1.2	Narasumber 2	89
IV.2.1.3	Narasumber 3	90
IV.2.1.4	Narasumber 4	91
IV.2.1.5	Narasumber 5	92
IV.2.1.6	Narasumber 6	93

IV.2.1.7	Narasumber 7	94
IV.2.1.8	Narasumber 8	95
IV.2.1.9	Narasumber 9	96
IV.2.1.10	Narasumber 10	97
IV.2.2	<i>User Requirment</i>	98
IV.3	<i>Ideate</i>	100
IV.3.1	<i>Sketching</i>	100
IV.3.2	Desain Navigasi	104
IV.4	Prototyping.....	105
IV.4.1	Tipografi.....	105
IV.4.2	Wireframe	106
IV.4.2.1	Landing Page.....	106
IV.4.2.2	Daftar Akun.....	110
IV.4.2.3	Masuk.....	111
IV.4.2.4	Tentang Kami.....	113
IV.4.2.5	Penjelasan Sinau Offline	114
IV.4.2.6	Penjelasan Sinau Book.....	115
IV.4.2.7	Beranda Murid	116
IV.4.2.8	Profile Murid.....	120
IV.4.2.9	Cari Guru.....	122
IV.4.2.10	Detail Guru.....	124
IV.4.2.11	Pengajuan Bukti & Teman Les	125
IV.4.2.12	Detail Les Murid	128
IV.4.2.13	Persetujuan Guru.....	133
IV.4.2.14	Data Dasar Guru.....	134
IV.4.2.15	Beranda Guru	136

IV.4.2.16	Data Pengajar	139
IV.4.2.17	Detail Les Guru	144
IV.4.2.18	Beranda Dashboard	147
IV.4.2.19	Dashboard Data Murid	148
IV.4.2.20	Dashboard Data Guru	150
IV.4.2.21	Dashboard Transaksi	151
IV.4.2.22	Dashboard Statistik	154
IV.4.3	Perancangan 8 Golden Rules of Interface Design	157
Bab V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	163
V.1	Implementasi	163
V.1.1	Implementasi Bisnis	163
V.1.2	Implementasi Aplikasi	167
V.1.2.1	Implementasi Halaman Website	167
V.1.2.2	Implementasi Halaman Dashboard	178
V.2	Test	185
V.2.1	<i>Environment Test</i>	185
V.2.2	<i>Workflow Test</i>	197
V.2.3	<i>Usability Test</i>	197
V.2.3.1	<i>Completion Rate</i>	198
Bab VI	KESIMPULAN DAN SARAN	200
VI.1	Kesimpulan	200
VI.2	Saran	200
	DAFTAR PUSTAKA	201
	LAMPIRAN	204
	LAMPIRAN A	204
	LAMPIRAN B	206
	LAMPIRAN C	211
	LAMPIRAN D	212

LAMPIRAN E	213
LAMPIRAN F	215
LAMPIRAN G.....	216