

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Batasan Masalah.....	4
I.5 Manfaat Penelitian.....	5
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
II.1 Human Computer Interaction	7
II. 2 User Experience.....	8
II. 3 User Interface	8
II. 4 Persona	9
II. 5 Prinsip 8 Golden Rules	10
II. 6 Metode User Centered Design.....	11
II. 8 Task Centered Design.....	13
II. 9 Double Diamond	14
II. 10 Figma.....	14
II. 11 System Usability Scale	15
II. 12 State of The Art	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20

III.1 Model Konseptual	20
III.2 Sistematika Penelitian	21
III.2.1 Tahap Awal	22
III.2.2 Tahap Perancangan	22
III.2.3 Tahap Akhir	22
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
IV. 1 Analisis	23
IV. 1.1 Pengumpulan Data	23
IV. 2 Analisis Konteks Pengguna (<i>Specify Context of Use</i>)	30
IV. 2.1 Persona.....	30
IV. 2.2 Problem Statement dan Vision Statement	31
IV. 3 Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Specify User Requirements</i>)	33
IV. 3.1 User Requirements.....	33
IV. 3.2 Konteks Skenario	36
IV. 3.3 Use Case.....	43
IV. 3.4 Sketching	51
IV. 3.5 Wireframes.....	51
BAB V IMPLEMENTASI.....	53
V. 1 Solusi Desain (<i>Produce Design Solution</i>).....	53
V. 1.1 Perancangan dengan Prinsip 8 Golden Rules of Interface Design.....	53
V. 2 Evaluasi Desain (<i>Evaluate Design</i>).....	69
V. 2.1 Usability Testing	69
V. 2.2 Skenario Pengujian.....	69
V. 2.3 Hasil Pengujian Usability.....	70
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	73
VI. 1 Kesimpulan	73
VI. 2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74