

## DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
<i>ABSTRACT</i>	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	4
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Daftar Gambar	5
Daftar Tabel	7
Daftar Lampiran	8
Daftar Istilah	9
Bab I PENDAHULUAN	10
I.1 Latar Belakang	10
I.2 Perumusan Masalah	12
I.3 Tujuan Tugas Akhir	12
I.4 Batasan Tugas Akhir	13
I.5 Manfaat Tugas Akhir	13
I.6 Sistematika Penulisan	13
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	16
II.1 <i>Dashboard</i>	16
II.1.1 Konsep Pengembangan <i>Dashboard</i>	16
II.1.2 <i>Key Performance Indicator (KPI)</i>	20
II.2 <i>User Experience (UX)</i>	21
II.2.1 <i>User Centered Design</i>	22
II.2.2 <i>Design Thinking</i>	24
II.2.3 <i>Human Centered Design</i>	25

II.3	<i>Software Engineering</i>	27
II.3.1	<i>Software Specification</i>	27
II.3.2	<i>Software Development</i>	32
II.3.3	<i>Software Design</i>	37
II.3.4	<i>Software Implementation</i>	38
II.3.5	<i>Software Validation</i>	39
II.3.5.1	<i>Usability Testing</i>	39
II.3.6	<i>Software Testing</i>	40
II.4	<i>State of Art</i>	41
Bab III	SISTEMATIKA PENYELESAIAN MASALAH	43
III.1	Pengembangan Model Konseptual	43
III.2	Sistematika Penelitian	44
III.3	Alasan Pemilihan Metode	46
III.4	Pengumpulan Data	47
III.5	Pengolahan Data	48
III.6	Metode Evaluasi	48
Bab IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	50
IV.1	Analisis Proses Bisnis	50
IV.2	Understand and Specify the Context of Use	56
IV.2.1	Identifikasi Pengguna	56
IV.2.2	Membuat <i>In-depth Interview</i>	57
IV.3	<i>Specify User Requirements</i>	59
IV.3.1	<i>User Persona</i>	60
IV.3.2	Analisis Kebutuhan <i>Dashboard</i>	63
IV.3.3	Analisis Meta Informasi <i>Dashboard</i>	65
IV.3.4	Analisis Konten Informasi <i>Dashboard</i>	68

IV.3.5	<i>Use Case Diagram</i>	70
IV.3.6	<i>Use Case Scenario</i>	73
IV.3.7	<i>Activity Diagram</i>	79
IV.3.8	<i>Sequence Diagram</i>	83
IV.3.9	<i>Class Diagram</i>	86
IV.3.10	<i>Deployment Diagram</i>	90
IV.4	<i>Produce Design Solutions to Meet User Requirements</i>	91
IV.4.1	Perancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Dosen	92
IV.4.2	Perancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Metlit	93
IV.4.3	Perancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Koordinator Lab Riset	95
IV.4.4	Perancangan Antarmuka Detail Pengumpulan DE Mahasiswa Bimbingan	96
IV.4.5	Perancangan Antarmuka Detail Pengumpulan DE Keseluruhan	97
IV.4.6	Perancangan Antarmuka Detail Pengajuan Topik Tugas Akhir	98
Bab V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	100
V.1	Implementasi Hasil	100
V.2	Hasil Pengujian	106
V.2.1	Hasil System Usability Scale	106
V.2.2	<i>Blackbox testing</i>	108
Bab VI	KESIMPULAN DAN SARAN	110
VI.1	Kesimpulan	110
VI.2	Saran	110
	Daftar Pustaka	111
	LAMPIRAN	116