

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.2. Latar Belakang	1
1.3. Perumusan Masalah.....	13
1.4. Tujuan Penelitian.....	15
1.5. Manfaat Penelitian.....	15
1.6. Batasan Penelitian	16
1.7. Sistematika Penulisan.....	16
Bab I Pendahuluan	16
Bab II Tinjauan Pustaka	16
Bab III Metode Penelitian	17
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	17
Bab V Kesimpulan dan Saran.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1. Tinjaua Pustakan Penelitian	18
2.1.1 <i>System Tracking</i>	18
2.1.2 Transportasi.....	19
2.4. <i>Monitoring</i>	21
2.5. <i>Scheduling</i>	22
2.6. <i>Design Thinking</i>	23

2.7. QFD (<i>Quality Fuction Development</i>)	28
2.7.1. HOQ (<i>House of Quality</i>)	29
2.7.2. Usability Testing.....	34
2.8. <i>Sustainable Development Goals</i>	38
2.8.1. SDGs 9 (<i>Industry, Inovation and Infrastructure</i>).....	38
2.9. Penelitian Terdahulu	40
2.10. Kerangka Pemikiran.	46
2.11. <i>State Of The Art</i> (Sota)	46
2.12. Posisi Penelitian	49
2.13. Ruang Lingkup Penelitian.	53
2.13.1. Lokasi dan Object Penelitian.....	53
2.13.2. Masalah	53
2.13.3 Spactation/ Harapan	53
2.13.4. Permintaan.....	53
2.13.5. Poduk.....	53
3.1. Jenis Penelitian.....	54
3.2. Tahap Penelitian	55
3.3. Tahap Awal	58
1. Studi literatur.....	58
2. Studi Lapangan.....	58
3. Mengidentifikasi Masalah.	58
3.3. Tahap Pengumpulan Data dan Pengelolaan Data.....	59
3.3.1. Tahap Pengumpulan Data.....	59
3.3.2. Pengelolaan Data (<i>Design Thinking</i>)	60
3.3.4. Empathize.....	60
3.3.5. <i>Define</i>	60
3.3.5.1 Empathy Mapping	60

3.3.6. Ideate	61
3.3.6.1 QFD (Quality Function Development)	61
3.3.7. Prototype	62
3.3.8 Testing	63
3.3.9. Populasi dan Sampel	63
3.3.4. Tahap Kesimpulan dan Saran	65
3.3.5. Mapping Pertanyaan In-depth Interview	66
BAB IV	70
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1. Pengumpulan Data	70
4.1.1 Survei.	70
4.1.1.2 In-depth Interview (wawancara mendalam).....	73
4.1.2 Pengolahan Data.....	78
4.1.2.1 Empathize	78
4.1.2.2 User Persona.....	78
4.1.3. <i>Difine</i>	81
4.1.3.1 <i>Empathy Mapping</i>	81
4.1.3.2 <i>Point Of View (POV)</i>	92
4.1.3.3 <i>Ideate</i>	95
4.1.3.4 Rekap Atribut Kebutuhan / <i>Need Statement</i>	95
4.1.3.5 Uji Validitas dan Realibilitas	97
4.1.3.6 <i>Palinning Matrix</i>	101
4.1.3.7 Karakteristik Teknis/ <i>Technical Response</i>	108
4.1.3.7 <i>House Of Quality (HOQ)</i>	111
4.1.3.8 <i>Prototype</i>	118
4.1.3.9 <i>Testing</i>	122
4.1.3.9.1 Verifikasi Hasil perencanaan/ Pengembangan	122

4.1.3.9.2 Validasi Hasil Perancangan dan Pengembangan	124
4.1.4 Cara Kreja Tracking	126
4.1.4.1 GPS (Global Positioning System)	126
4.1.5 Analisa dan Pembahasan	128
4.1.6 Implementasi teoritis	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	130
5.1 Kesimpulan.....	130
5.2 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN 1	138
LAMPIRAN 2	141
LAMPIRAN 3	145
LAMPIRAN 4	148
LAMPIRAN 5	149
LAMPIRAN 7	151
LAMPIRAN 9	152
Survei Lokasi Bersama Pak Yani KOORD. KBM POOL Selaku Pihak Logistik (Pengelola Tuc-Tuc).....	152
LAMPIRAN 10	153