

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ii

Abstrak 1

Abstract..... 1

1. Pendahuluan..... 2

Latar Belakang..... 2

Topik dan Batasannya 3

Tujuan..... 3

2. Studi Terkait 4

2.1. User Interface (UI) 4

2.2. Goal Directed Design (GDD) 4

2.3. Flutter 4

2.4. Maze..... 5

2.5. Usability testing 5

2.6. Mission Usability Score (MIUS) dan Maze Usability Score (MAUS) 6

2.7. System Usability Scale (SUS)..... 7

3. Sistem yang Dibangun 9

3.1. Research 9

3.1.1. Menentukan Scope 10

3.1.2. Menentukan Jumlah Sampel..... 10

3.1.3. Melakukan Wawancara dengan pengguna..... 10

3.2. Modelling..... 13

3.3. Requirement..... 14

3.3.1. Problem dan Vision Statement..... 14

3.3.2. Context Skenario..... 15

3.3.3. Hierarchical Task Analysis (HTA) 16

3.4. Framework..... 17

3.4.1. Membuat Flow..... 17

3.4.2. Perancangan low-fidelity mockup. 18

3.5. Refinement 21

3.5.1. Warna..... 21

3.5.2. Ikon 22

3.5.3. Typeface dan Tipografi 23

3.5.4. Mockup 24

3.6. Support..... 26

3.6.1. Menentukan Jumlah Sampel Pengujian 26

3.6.2. Mission Usability Score (MIUS) dan Maze Usability Score (MAUS) 26

3.6.3. Pengujian System Usability Scale 27

3.7. Implementasi Hasil Desain Menjadi Aplikasi 29

4. Evaluasi.....	32
4.1. Hasil Pengujian.....	32
4.1.1. Analisis Hasil Pengujian	33
5. Kesimpulan.....	33
Daftar Pustaka.....	34

