

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	3
LEMBAR PENGESAHAN .....	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR .....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	11
ABSTRAK .....	12
<i>ABSTRACT</i> 13	
KATA PENGANTAR .....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang .....	15
1.2 Rumusan Masalah .....	19
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	19
1.4 Batasan Masalah.....	19
1.5 Tujuan Penelitian .....	19
1.6 Manfaat Penelitian .....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Tinjauan Pustaka .....	21
2.2 Landasan Teori.....	28
2.2.1 Agile UX .....	29
2.2.2 <i>User Centered Design</i> .....	31
2.2.3 <i>Android</i> .....	31

2.2.4	<i>User Interface</i> .....	32
2.2.5	<i>User Experience</i> .....	32
2.2.6	XML.....	33
2.2.7	Figma .....	33
2.2.8	<i>Blackbox</i> .....	34
2.2.9	Analisis Deskriptif .....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1	Subjek dan Objek Penelitian .....	36
3.1.1	Subjek Penelitian.....	36
3.1.2	Obyek Penelitian .....	36
3.2	Alat dan Bahan.....	36
3.3	Diagram Alir Penelitian .....	38
3.2.1	Perumusan Masalah .....	38
3.2.2	Studi Literatur .....	39
3.2.3	Penemuan .....	39
3.2.4	Perencanaan.....	40
3.2.5	Desain .....	40
3.2.6	Pengujian .....	40
3.2.7	Perbaikan dan implementasi ulang .....	40
3.2.8	Iterasi dan peningkatan .....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1	Hasil .....	42
4.2	Pembahasan.....	44
4.2.1	Perencanaan Kebutuhan .....	44
4.2.2	Perancangan Sistem .....	45
4.2.3	Low Fidelity .....	60
4.2.4	Hi Fidelity .....	61

4.2.5 Perancangan interface .....	63
4.2.6 Blackbox Testing .....	73
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>