

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan dan Manfaat	5
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Metode Penelitian	7
1.6. Jadwal Pelaksanaan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Studi Terkait	9
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. Desain UI/UX	11
2.2.2. Metode Prototype	13
2.2.3. Penyakit Kulit	14
2.2.4. Aplikasi Mobile	16
2.2.5. Teknologi Pendukung	17
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1. Metode Penelitian	20
3.2. Model Penelitian	21
3.3. Metode Pengumpulan Data	22
3.4. Studi Eksisting	26
3.5. Use Diagram	30
3.6. Menyusun Kuesioner	32
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS.....	36
4.1. Tahap Awal	36
4.1.1. Diskusi	36

4.1.2.	Evaluasi Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna	37
4.1.3.	Analisis Diagram	39
4.2.	Perancangan UI.....	40
4.2.1.	Wireframe / Low Fidelity Prototype	40
4.2.2.	Logo Aplikasi	43
4.2.3.	Desain Ikon Sistem.....	44
4.2.4.	Desain Prototipe UI	45
4.3.	Tahap Uji Dan Revisi.....	49
4.3.1.	Prototipe Testing	49
4.3.2.	Perbaikan dan Revisi Desain	57
4.3.3.	Uji Ulang Hasil Revisi Prototype	60
4.4.	Penerapan Dan Uji Akhir	69
4.4.1.	Implementasi Desain	70
4.4.2.	Uji Black Box	72
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1.	Kesimpulan	74
5.2.	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN.....		81