

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
Daftar Simbol	xix
Daftar Istilah	xx
Bab I PENDAHULUAN	21
I.1 Latar Belakang	21
I.2 Perumusan Masalah	23
I.3 Tujuan Penelitian	23
I.4 Batasan Penelitian	24
I.5 Manfaat Penelitian	24
I.6 Sistematika Penulisan	24
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	27
II.1 Penelitian Terdahulu	27
II.2 Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme	29
II.2.1 Landasan Teori	31
Bab III Metodologi Penelitian	44
III.1 Sistematika Penyelesaian Masalah (Langkah penelitian)	44
III.1.1 <i>Inspiration</i>	44

III.1.2	<i>Ideation</i>	45
III.1.3	<i>Implementation</i>	45
III.2	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak.....	46
III.3	Metode Evaluasi	47
III.4	Alasan Pemilihan Metode	47
III.5	Rencana Jadwal Kegiatan	49
Bab IV	Analisis dan Perancangan	51
IV.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	51
IV.1.1	Penetapan Konteks Pengguna	51
IV.1.2	<i>Specifying The User</i>	57
IV.2	<i>Producing Design Solution</i>	77
IV.2.1	<i>Wireframe</i>	77
IV.2.2	<i>UI Kits</i>	100
Bab V	Implementasi dan Pengujian	101
V.1	Implementasi <i>High-fidelity</i>	101
V.1.1	<i>Prototype</i>	101
V.2	Proses dan Hasil Pengujian	141
V.2.1	Hasil <i>System Usability Scale (SUS)</i>	141
V.2.2	Hasil Perbaikan Desain dari <i>System Usability Scale (SUS)</i>	148
V.3	Implementasi <i>Front-end</i>	167
V.3.1	<i>Front-end User</i>	167
V.3.2	<i>Front-end Admin</i>	189
V.4	Hasil <i>Blackbox testing</i>	201
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	219
VI.1	Kesimpulan	219
VI.2	Saran	220

Daftar Pustaka	221
Lampiran	226