

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Goal-Directed Design</i> [4]	7
Gambar 2.2 Dasar Penilaian Skor SUS [8].....	14
Gambar 2.3 Contoh tampilan UI untuk remaja [23].....	19
Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian.....	25
Gambar 3. 2. Model Mental Konselor Remaja.....	46
Gambar 3. 3. Mental model remaja	47
Gambar 3. 4. HTA konselor remaja	49
Gambar 3. 5. HTA remaja	50
Gambar 3. 6. Logo MCR.....	87
Gambar 3. 7 Palet warna.....	88
Gambar 3. 8 <i>gesture</i> pada aplikasi.....	89
Gambar 3. 9. <i>Typeface</i>	89
Gambar 3. 10 <i>typografi</i>	90
Gambar 3. 11 ikon pada menu <i>log in</i> aplikasi	90
Gambar 3. 12. Ikon Pada <i>Buttom Navigation Bar</i> Aplikasi Remaja	90
Gambar 3. 13. Ikon Pada <i>Buttom Navigation Bar</i> Aplikasi Konselor Remaja	90
Gambar 3. 14. <i>Mockup</i> halaman Data Konseling dan halaman Data Konseling ketika remaja sudah mencari kalimat	91
Gambar 4.1 Hasil Pengujian <i>Usability</i> I dan II	98