

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	5
I.3 Tujuan	5
I.4 Manfaat Penelitian	5
I.5 Batasan Masalah	5
I.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
II.1 <i>Help Desk</i>	8
II.1.1 <i>Help Desk Ticketing</i>	11
II.1.2 Kelebihan <i>Help Desk</i>	12
II.1.3 Fungsionalitas <i>Help desk</i>	13
II.2 <i>User Interface</i>	13
II.3 <i>User-Centered Design</i>	15
II.4 Mental Model	17
II.5 Persona	18
II.6 <i>Hierarchical Task Analysis</i>	20
II.7 <i>Usability Testing</i>	20
II.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	21
II.9 Adobe XD	23
II.10 Adobe <i>Illustrator</i>	23
II.11 <i>State of The Art</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
III.1 Model Konseptual	25
III.2 Sistematika Pemecahan Masalah	26
III.2.1 Tahap Identifikasi	27
III.2.2 Tahap Perancangan <i>User Interface</i>	28
III.2.3 Evaluasi Desain	29
III.3 Tahap Kesimpulan dan Saran	29
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
IV.1 Mengidentifikasi Target Pengguna dan Persona	30
IV.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna	34

IV.2.1 Menentukan Kebutuhan Persona.....	34
IV.2.2 Perancangan Model Mental.....	35
IV.2.3 Analisis <i>Task User</i>	37
IV.2.4 Model Skenario	41
 BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	44
V.1 Solusi Desain Produk	44
V.1.1 Perancangan <i>Wireframe</i>	44
V.1.2 Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi.....	50
V.2 Evaluasi Desain.....	60
V.2.1 Pengujian SUS.....	60
V.2.2 Analisis Hasil Pengujian.....	61
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	64
VI.1 Kesimpulan.....	64
VI.2 Saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	65
 LAMPIRAN	68