

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	6
I.3 Tujuan Penelitian.....	7
I.4 Manfaat Penelitian.....	7
I.5 Batasan Penelitian	8
I.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
II.1 Sekolah Menengah Atas (SMA).....	10
II.1.1. Kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Atas	10
II.2 Interaksi Manusia dengan Komputer	14
II.2.1. User interface (UI)	14
II.2.2. User Experience (UX).....	15
II.2.3. Persona	20
II.2.4. Prototype	21
II.2.5. Customer Journey	22
II.3 Metodologi Desain	23
II.3.1 Goal-Directed <i>Design</i>	23
II.3.2 Usability Testing.....	25

II.4	Perangkat Lunak yang Digunakan	28
II.4.1.	Figma	28
II.4.2.	Maze	29
II.4.3.	PHPStorm.....	29
II.5	Implementasi Hasil Desain.....	30
II.6	State Of The Art	33
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	37
III.1.	Model Konseptual.....	37
III.2.	Sistematika Penyelesaian Masalah	38
III.3.	Alasan Pemilihan Metode.....	40
III.4.	Proses Pengembangan Produk.....	41
III.4.1.	Research	41
III.4.2.	Modelling	42
III.4.3.	Requirement	43
III.4.4.	Framework	43
III.4.5.	Refinement	44
III.4.6.	Support	44
III.5.	Metode Evaluasi	45
III.6.	Jadwal Kegiatan.....	45
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	46
IV.1.	Research.....	46
IV.1.1.	Menentukan tujuan dan ruang lingkup.....	46
IV.1.2.	Melakukan wawancara.....	46
IV.1.3.	Menentukan permasalahan.....	53
IV.2.	Modelling.....	54
IV.2.1.	Persona	54
IV.2.2.	Customer Journey	55
IV.2.3.	Mental model	57
IV.3.	Requirement.....	58
IV.3.1.	Menentukan kebutuhan pengguna.....	58
IV.3.2.	Menyusun konteks skenario	61
IV.3.3.	Use Case Diagram.....	68

IV.4.	Framework.....	82
IV.4.1.	Activity Diagram.....	82
IV.4.2.	Low-fidelity.....	88
BAB V	Implementasi dan Pengujian.....	98
V.1.	Refinement	98
V.1.1.	Design guideline.....	98
V.1.2.	Perancangan high-fidelity	102
V.2.	Support	114
V.2.1.	Implementasi design.....	114
V.2.2.	Perencanaan Usability Testing.....	115
V.2.3.	Analisis Hasil Usability Testing	119
BAB VI	Kesimpulan dan Saran	124
VI.1.	Kesimpulan	124
VI.2.	Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	128