

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
Bab I Pendahuluan	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Perumusan Masalah	8
I.3. Tujuan Penelitian	8
I.4. Batasan Penelitian	9
I.5. Manfaat Penelitian	9
Bab II Tinjauan Pustaka	10
II.1 Pengadopsi Kucing (Adopter).....	10
II.2 Teknik Pengumpulan Data.....	11
II.3 User Interface Design.....	12
II.4 User Experience Design.....	14
II.5 Design Principle	18
II.6 Metodologi Desain	20
II.6.1 Goal-Directed Design	20

II.6.2	User-Centered Design.....	22
II.6.3	<i>Activity-Centered Design</i>	23
II.7	<i>User Persona</i>	24
II.8	<i>Wireframe</i>	26
II.9	Prototype	27
II.10	<i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i>	28
II.11	<i>Usability Testing</i>	28
II.11.1	<i>Mission Usability Score dan Maze Usability Score</i>	29
II.11.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	30
II.12	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	32
II.12.1	Figma	32
II.12.2	Maze Design	33
II.12.3	Visual Studio Code	34
II.13	Penelitian Terdahulu.....	36
II.14	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme	40
Bab III	Metodologi Penelitian	42
III.1	Model Konseptual	42
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	43
III.2.1	Tahap Identifikasi	46
III.2.2	Tahap Perancangan.....	46
III.2.2.1	Research	46
III.2.2.2	<i>Modeling</i>	47
III.2.2.3	<i>Requirement</i>	48
III.2.2.4	<i>Framework</i>	48
III.2.2.5	<i>Refinement</i>	49
III.2.2.6	<i>Support</i>	49

III.2.3	Tahap Penutup	50
III.3	Pengumpulan Data	50
III.4	Pengolahan Data atau Proses Pengembangan Produk / Artefak	51
III.5	Metode Evaluasi	52
III.6	Alasan Pemilihan Metode	52
III.7	Rencana Jadwal Kegiatan.....	54
Bab IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	57
IV.1	Analisis Kebutuhan	57
IV.2	Research	65
IV.2.1	Menentukan Tujuan dan Ruang Lingkup	65
IV.2.2	Melakukan Survei	65
IV.2.3	Menentukan Permasalahan	69
IV.3	Modeling	76
IV.3.1	Menentukan Persona Pengguna	76
IV.3.2	Membangun Mental Model	77
IV.3.3	Memodelkan Interaksi Pengguna.....	79
IV.4	Requirement	80
IV.4.1	Menentukan Kebutuhan.....	80
IV.4.2	Menyusun Konteks Skenario	82
IV.4.3	Analisis Task dengan HTA.....	91
IV.4.4	Menyusun Functional Requirement.....	93
IV.5	Framework.....	94
IV.5.1	Menyusun Flow	95
IV.5.2	Membuat Perancangan Low-Fidelity Mockup	95
IV.6	Refinement	102
IV.6.1	Membuat Design Guideline	102

IV.6.2	Membuat Perancangan High-Fidelity Mockup.....	107
IV.6.3	Implementasi Front-End	117
IV.7	Support	118
IV.7.1	Pengujian Usability Testing & Pengukuran Usability.....	118
IV.7.2	Evaluasi Desain	118
IV.8	Analisis Hasil dan Penarikan Kesimpulan	118
Bab V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	119
V.1	Hasil Implementasi	119
V.1.1	Implementasi Desain.....	119
V.2	Pengujian.....	124
V.2.1	Pengujian Usability Testing.....	124
V.2.2	System Usability Scale (SUS)	130
V.2.3	Analisis Hasil.....	132
BAB VI	KESIMPULAN dan saran	156
VI.1	Kesimpulan.....	156
VI.2	Saran.....	157
	DAFTAR PUSTAKA.....	158
	LAMPIRAN	161