

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Lampiran.....	xiii
Daftar Istilah.....	xv
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah	5
I.3 Tujuan Penelitian.....	6
I.4 Batasan Penelitian.....	6
I.5 Manfaat Penelitian	6
Bab II Tinjauan Pustaka.....	7
II.1 Startup	7
II.2 Pengelolaan Sampah (Waste Management).....	7
II.3 <i>User Interface</i>	8
II.4 <i>User Experience</i>	8
II.5 Prinsip Desain (<i>Design Principle</i>).....	8
II.5.1 <i>Gestalt Principle</i>	9
II.5.2 <i>Usability Heuristic</i>	10
II.6 Metode Pengujian Usability	11
II.6.1 <i>Usability Testing</i>	11

II.6.2	<i>Single Ease Question</i>	12
II.6.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	13
II.7	Metode Desain	15
II.7.1	<i>Design Thinking</i>	15
II.8	Analisa Kompetitor	18
II.9	<i>Emphaty Map</i>	18
II.10	Heart Metric	18
II.11	User Persona	20
II.12	Product Statement	20
II.13	<i>How Might We</i>	21
II.14	<i>Impact and Effort Matrix</i>	22
II.15	Penelitian Terdahulu	23
Bab III	Metodologi Penelitian	24
III.1	Alasan Pemilihan Kerangka Kerja/Teori/Pendekatan	24
III.2	Pengembangan Model Konseptual	24
III.3	Sistematika Penyelesaian Masalah	25
III.3.1	<i>User Interview dan Usability Testing</i>	27
III.3.2	Kuesioner SUS	27
III.3.3	Studi Literatur	27
III.4	Metode Evaluasi	27
III.5	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak	28
III.5.1	Tahap Pendahuluan	28
III.5.2	<i>Tahap Design Thinking</i>	28
III.5.3	Tahap Penutup	29
III.6	Alasan Pemilihan Metode	29
III.7	Rencana Jadwal Kegiatan	31

Bab IV	Analisis dan Perancangan	32
IV.1	Analisa dan perancangan aplikasi pengolahan sampah	32
IV.1.1	Analisa Kompetitor.....	32
IV.2	Perancangan ulang desain <i>website</i> Pengolahan Sampah	33
IV.3	Empathize.....	33
IV.3.1	Research (User Interview).....	34
IV.3.2	<i>Usability Testing</i>	44
IV.3.3	<i>Empathy Map</i>	61
IV.4	<i>Define</i>	72
IV.4.1	<i>User Persona</i>	72
IV.4.2	<i>Product Statement</i>	73
IV.4.3	<i>Heart Metric</i>	75
IV.4.4	<i>How Might We (HMW)</i>	77
IV.5	<i>Ideate</i>	78
IV.5.1	Pengumpulan ide dan solusi.....	79
IV.5.2	<i>Impact and Effort Matrix</i>	80
IV.5.3	<i>Task Flow</i>	80
IV.5.4	<i>Use Case Diagram</i>	82
IV.5.5	<i>Activity Diagram</i>	91
IV.6	Prototype	102
IV.6.1	UI Style Guideline	102
IV.6.2	<i>Low Fidelity</i>	105
Bab V	Implementasi dan Pengujian	109
V.1	<i>Desain User Interface High Fidelity</i>	109
V.2	<i>Prototyping</i>	113
V.3	<i>Testing</i>	113

V.3.1	<i>Usability Testing</i>	113
V.4	<i>Iterative design</i> atau iterasi desain.....	118
V.4.1	Iterasi desain sebelum dilakukan perancangan ulang.....	119
V.4.2	Iterasi desain setelah dilakukan perancangan ulang.....	119
V.5	Pengukuran System Usability Scale (SUS).....	123
V.5.1	Hasil Akhir Desain	125
V.6	Implementasi Front end	126
V.6.1	Hasil Implementasi Halaman <i>Login</i> dan <i>Register</i>	126
V.6.2	Hasil Implementasi Halaman <i>Landing Page</i>	127
V.6.3	Hasil Implementasi Halaman Cara mengolah sampah	127
V.6.4	Hasil Implementasi Halaman <i>Blog</i> / Artikel	128
V.6.5	Hasil Implementasi Halaman Hubungi Kami	128
V.6.6	Hasil Implementasi Halaman Pengiriman Sampah	129
V.6.7	Hasil Implementasi Halaman Detail Pengiriman Sampah	130
V.6.8	Hasil Implementasi Halaman Pengaturan Akun	130
V.6.9	Hasil Implementasi Halaman Penukaran Poin	130
V.6.10	Hasil Implementasi Halaman Transaksi Sampah.....	131
V.7	<i>User Acceptance Testing</i>	131
Bab VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	134
VI.1	Kesimpulan.....	134
VI.2	Saran	135
Daftar Pustaka		136