

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metode Penyelesaian Masalah	4
2. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Studi Terkait.....	6
2.2. Landasan Teori	8
2.2.1 Website.....	8
2.2.2 Online Course.....	8
2.2.3 User Experience.....	8
2.2.4 Motivasi.....	9
2.2.5 Design Thinking	10
2.2.6 Chatbot.....	13
3 PERANCANGAN SISTEM	14
3.1. Alur Pemodelan.....	14
3.2. Rancangan Instrumen	14
3.3. Pengujian Sebelum Penerapan	15
3.4. Empathize	16
3.4.1. Wawancara.....	16
3.4.2. Empathy Mapping	16
3.5. Define	19
3.5.1. User Persona.....	19

3.5.2.	How Might We	20
3.5.3.	Impact Effort	21
3.6.	Ideate	23
3.6.1.	Solution Idea	23
3.6.2.	Sitemap	24
3.6.3.	User Flow	25
3.7.	Prototype	27
3.7.1.	Wireframe Low Fidelity	28
3.7.2.	Wireframe High Fidelity	30
3.8.	Test	33
4	PENGUJIAN DAN ANALISIS	34
4.1.	Skenario Pengujian	34
4.2.	Analisis Hasil Uji Motivasi Pra Penerapan	35
4.3.	Analisis Hasil Pengerjaan Task pada Maze	36
4.4.	Analisis Hasil Uji Motivasi Sesudah Penerapan	37
5	KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1.	Kesimpulan	41
5.2.	Saran	42
	DAFTAR PUSTAKA	43
	LAMPIRAN	47