

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1.1 <i>User Interface (UI)</i>	4
2.2.1 <i>User Experience (UX)</i>	4
2.3.1 <i>Design Thinking</i>	4
2.4.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	7
2.5.1 <i>Think Aloud Test</i>	7
BAB III METODOLOGI	8
3.1. Alur Penelitian	8
3.1.1. Tahap Pendahuluan	9
3.1.2. Tahap Penggalan Kebutuhan.....	9
3.1.3. Tahap Pengolahan Data.....	9
3.1.4. Tahap Analisis Kesimpulan.....	9
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	10
4.1. Hasil.....	10
4.1.1. <i>Empathize</i>	10
4.1.2. <i>Define</i>	11
4.1.3. <i>Ideate</i>	12

4.1.4. <i>Prototype</i>	23
4.1.5. <i>Testing</i>	29
4.2. Analisis	37
4.2.1. Analisis Pengujian Siklus Pertama.....	37
4.2.2. Analisis Pengujian Siklus Kedua	38
BAB V PENUTUP	39
5.1. Kesimpulan	39
5.2. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN	44