

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORSINILITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Simbol.....	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	2
I.3 Tujuan Penelitian	2
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	3
I.6 Sitematika Penulisan	3
BAB II Tinjauan Pustaka	1
II.1 Dasar Teori Yang Digunakan	1
II.1.1 User Interface dan User Experience Design	1
II.1.2 Figma.....	2
II.1.3 Presensi	3
II.2 Design Thinking	3
II.2.1 Emphatize.....	4

II.2.2 Define	4
II.2.3 Ideate	5
II.2.4 Prototype	6
II.2.5 Test.....	7
II.2.6 Penelitian Terdahulu	10
BAB III Metodologi Penelitian.....	13
III.1 Pengembangan Model Konseptual.....	13
III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	14
III.3 Alasan Pemilihan Metode	15
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	18
IV.1 Emphatize.....	18
IV.1.1 Tahap Wawancara	18
IV.2 Define.....	20
IV.2.1 Menentukan Permasalahan	20
IV.2.2 Persona.....	20
IV.2.3 Customer Journey	23
IV.3 Ideate	24
IV.3.1 Brainstorming	24
IV.3.2 Konteks Skenario.....	25
IV.3.3 Use Case Diagram	27
IV.3.4 Activity Diagram	59
BAB V Hasil DAN PENGUJIAN	82
V.1 Low-Fidelity	82
V.1.1 Design Guideline	99
V.2 High-Fidelity	104
V.3 User Acceptence Test.....	117

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	122
VI.1 Kesimpulan	122
VI.2 Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	125