

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Batasan	5
1.5 Kontribusi.....	5
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Penelitian Terkait.....	6
2.2 Posisi Penelitian	12
2.3 Dasar Teori	15
2.3.1 Standarisasi	15
2.3.2 <i>Oblique Approach Booth</i>	15
2.3.3 <i>Design Thinking</i>	16
2.3.4 <i>Customer Journey Map</i>	18
2.3.5 <i>Empathy Map</i>	19
2.3.6 <i>POV How Might We</i>	19
2.3.7 Profil Mitra / Objek Amatan.....	20
2.3.8 <i>Engineering drawing / Gambar Teknik</i>	21
2.3.9 <i>Expert Review for Usability Testing</i>	21
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Alur Penelitian.....	22
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.1.2 Teknik Analisa Data.....	24
3.1.3 Analisis dan Pembahasan.....	26
3.1.4 Kesimpulan dan Saran.....	26
3.2 Konsep Penelitian.....	26
3.3 Alat dan Bahan	26
3.3.1 Observasi.....	26

3.3.2	Wawancara.....	26
3.3.3	FGD.....	26
3.3.4	<i>Software Gambar Teknik</i>	26
3.4	Timeline Pengerjaan	27
BAB 4	ANALISA DAN HASIL.....	28
4.1	<i>Empathize</i>	28
4.1.1	<i>Customer Journey Map</i>	28
4.2	<i>Define</i>	30
4.2.1	<i>Empathy Map</i>	30
4.2.2	<i>POV How Might We</i>	31
4.3	<i>Ideate</i>	32
4.3.1	Pengumpulan Data	32
4.3.2	Pengolahan Data.....	33
4.4	<i>Prototype</i>	35
4.5	<i>Testing (FGD Testing)</i>	38
4.6	Rekomendasi Manajemen (memberikan rekomendasi ke pihak pengelola) infografis / narasi	51
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	54
LAMPIRAN	55
DAFTAR PUSTAKA	56

