

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</i> Gambar Teknik.....	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

