

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Kontribusi.....	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kajian Penelitian Terkait.....	4
2.2 Profil CV. Galaxy Sentosa Raya.....	16
2.3 <i>Mobile Application</i>	16
2.4 <i>Human Computer Interaction</i>	16
2.5 <i>User Interface</i>	17
2.6 <i>Design Thinking</i>	17
2.7 <i>Customer Journey Map</i>	18
2.8 <i>Empathy Map</i>	19
2.9 <i>Point Of View – How Might We</i>	19
2.10 <i>Kansei Engineering</i>	19
2.11 <i>System Usability Scale</i>	21
2.12 <i>Performance Metrics</i>	22
2.13 Aplikasi persewaan mobil terkini.....	23
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Menentukan Objek Amatan	24
3.2 Identifikasi masalah.....	24
3.3 Studi Literatur	24

3.4	<i>Design Thinking</i>	25
	1. <i>Empathize</i>	25
	2. <i>Define</i>	25
	3. <i>Ideate</i>	26
	4. <i>Prototype</i>	27
	5. <i>Testing</i>	28
3.5	Analisis dan Hasil.....	29
3.6	Kesimpulan.....	29
BAB 4.....		30
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		30
4.1	Pengumpulan data	30
	1. <i>Empathize</i>	30
	2. <i>Define</i>	30
	3. <i>Ideate</i>	30
	4. <i>Prototype</i>	32
	5. <i>Testing</i>	32
4.2	Analisis dan pengolahan data.....	32
	1. <i>Empathize</i>	32
	2. <i>Define</i>	36
	3. <i>Ideate</i>	38
4.3	<i>Prototype</i>	46
4.4	<i>Testing</i>	49
4.5	Implikasi <i>managerial</i>	56
BAB 5.....		58
KESIMPULAN DAN SARAN		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		60
LAMPIRAN		64