

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
Kata Pengantar	1
Daftar Isi.....	2
Daftar Gambar.....	4
Daftar Tabel.....	6
Daftar Lampiran	7
BAB I PENDAHULUAN	7
I.1 Latar Belakang	8
I.2 Rumusan Masalah	11
I.3 Tujuan dan Manfaat	11
I.4 Batasan Masalah.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
II.1 Penelitian Terdahulu.....	13
II.2 Dasar Teori	15
II.2.1 DLU Ferry	15
II.2.2 <i>User Experience</i>	17
II.2.3 <i>User Interface</i>	19
II.2.4 <i>UX Honeycomb</i>	20
II.2.5 <i>Human-Centered Design</i>	21
II.2.6 Pengembangan <i>Front End</i>	23
II.2.7 Expo	23
II.2.8 Figma.....	24
II.2.9 <i>Think Aloud</i>	24
II.2.10 Komparasi Metode-Metode Perancangan Ulang UI/UX.....	26

BAB III METODOLOGI	27
III.1 Metode yang digunakan	27
III.2 Alat dan Bahan Penelitian	27
III.3 Prosedur Penelitian.....	28
III.3.1 Identifikasi Masalah.....	28
III.3.2 Studi Literatur	29
III.3.3 Pengumpulan Data	29
III.3.4 Pra Evaluasi UX Honeycomb	32
III.3.5 Perancangan Ulang Desain UI	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
IV.1 Pra Evaluasi Pengalaman Pengguna	34
IV.1.1 Hasil Pengumpulan Data.....	34
IV.1.2 Demografi Responden.....	34
IV.1.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	36
IV.1.4 Data Hasil Kuesioner Penelitian	38
IV.1.5 Analisis Data Hasil Kuesioner	40
IV.2 Perancangan Ulang Desain UI	43
IV.2.1 <i>Understanding and The Specifying The Context Of Use</i>	43
IV.2.2 <i>Specifying The User</i>	46
IV.2.3 <i>Producing Design Solution</i>	49
IV.2.4 <i>Evaluating The Design</i>	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
V.1 Kesimpulan	78
V.2 Saran.....	79
BAB VI DAFTAR PUSTAKA.....	80