

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iv
Lembar Pengesahan	vi
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vii
Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	iii
Daftar Gambar.....	v
Daftar Tabel	ix
Daftar Lampiran	x
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	5
I.3 Tujuan Penelitian.....	5
I.4 Batasan Penelitian	6
I.5 Manfaat Penelitian.....	6
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
II.1 Penelitian Terdahulu.....	7
II.2 Dasar Teori	11
II.2.1 <i>User interface (UI)</i>	11
II.2.2 <i>User experience (UX)</i>	11
II.2.3 <i>Double Diamond Design Thinking</i>	11
II.2.4 <i>Usability</i>	13
II.2.5 <i>Guerilla Usability Testing</i>	14
II.2.6 Aplikasi <i>E-ticketing</i>	15
II.2.7 M.Tix.....	16

Bab III	Metodologi Penelitian.....	17
III.1	Metode Penyelesaian Masalah.....	17
III.2	Pengumpulan Data.....	21
III.3	Metode Evaluasi	21
III.4	Alat dan Bahan Penelitian.....	22
III.5	Prosedur Penelitian	22
Bab IV	Analisis dan Perancangan	25
IV.1	Identifikasi Permasalahan	25
IV.1.1	<i>Discover</i>	26
IV.1.2	<i>Define</i>	31
IV.2	Implementasi Penyelesaian Masalah	35
IV.2.1	<i>Develop</i>	35
IV.2.2	<i>Deliver</i>	41
Bab V	Kesimpulan dan Saran.....	94
V.1	Kesimpulan.....	94
V.2	Saran.....	95
Bab VI	Daftar Pustaka.....	96
LAMPIRAN	102