

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Jadwal Pelaksanaan.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. Aplikasi JekNyong	11
2.2.2. <i>User Interface</i>	12
2.2.3. <i>User Experience</i>	12
2.2.4. <i>Figma</i>	12
2.2.5. <i>Design Thinking</i>	13
2.2.6. <i>Usability Testing</i>	20
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	26

3.1	Subyek dan Obyek Penelitian	26
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	26
3.2.1	Alat Penelitian	26
3.2.1	Bahan Penelitian.....	27
3.3	Diagram Alir Penelitian	27
3.3.1	Identifikasi Masalah & Pengumpulan Data.....	28
3.3.2	<i>Usability Testing</i>	28
3.3.3	<i>Design Thinking</i>	29
3.3.4	Implementasi Front end.....	32
3.3.5	Perbandingan Hasil dan Uji Statistik.....	32
BAB 4	HASIL PERANCANGAN SISTEM.....	33
4.1	Identifikasi Masalah & Pengumpulan Data	33
4.2	<i>Usability Testing</i>	33
4.2.1	<i>Preparation</i>	33
4.2.2	<i>Execution</i>	35
4.2.3	<i>Analysis</i>	36
4.3	<i>Design Thinking</i>	42
4.3.1	<i>Emphatize</i>	42
4.3.2	<i>Define</i>	43
4.3.3	<i>Ideate</i>	47
4.3.4	<i>Prototype</i>	52
4.3.5	<i>Test</i>	65
4.4	Implementasi <i>Front End</i>	71
4.5.	Perbandingan Hasil dan Uji Statistik	74
4.5.1	Perbandingan Hasil.....	74
4.5.2	Uji Statistik.....	75
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	82

DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	87