

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Solusi	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Pengerjaan	3
1.6 Penjadwalan Kerja	4
BAB II PROFIL ORGANISASI.....	5
2.1 Deskripsi Organisasi	5
2.2 Struktur Organisasi dan tata kelola	6
2.3 Divisi Kerja	8
2.4 Deskripsi Pekerjaan	9
2.5 Analisis Sistem	11
2.5.1 Sistem saat ini	11
2.5.2 Pengembangan Sistem	12
2.6 Landasan Teori	13
2.6.1 Frequent Whoosher.....	13
2.6.2 Design Thingking.....	14
2.6.3 UI/UX Design	15
2.6.4 Empathy map.....	16
2.6.5 How Might We.....	16

2.6.6 Medium Fidelity Prototype	16
2.6.7 High Fidelity Prototype	16
2.6.8 User Acceptence Testing	17
2.7 Kebutuhan perangkat kerja	18
BAB III ANALISIS PEKERJAAN	20
3.1 Empathize	20
3.2 Define	21
3.3 Ideate.....	22
3.3.1 Konsep Visual	23
3.3.2 Stuktur Menu	23
3.3.3 Guide Style	24
3.4 Prototype	26
3.4.1 Wirefreame Home dan menu Frequent Whoosher	27
3.4.2 Wireframe menu Pembayaran	28
3.4.3 Wireframe menu Redeem	29
3.4.4 Wireframe menu Riwayat pembelian dan penukaran.....	30
3.5 Testing	31
3.5.1 Tabel Pertanyaan User Acceptence Testing	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Luaran	34
4.1.1 Home dan Menu Frequent Whoosher.....	34
4.1.2 Pembelian	35
4.1.3 Redeem.....	41
4.1.4 Halaman Riwayat transaksi pembelian dan penukaran	46
4.2 Hasil Pengujian	47
4.2.1 Evaluasi Hasil dan Validasi	48
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
REFERENCES.....	52
LAMPIRAN.....	54