

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat penelitian	4
1.6. Tahapan Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR	6
2.1 PT XYZ	6
2.2 <i>Helpdesk</i>	7
2.3 User Interface (UI)	7
2.4 User Experience (UX)	7
2.5 User Centered Design (UCD)	7
2.5.1 <i>Understand the context of use</i>	8
2.5.2 <i>Specify user requirements</i>	8
2.5.3 <i>Produce design solution</i>	8
2.5.4 <i>Evaluate design against user requirements</i>	8
2.6 <i>Prototype</i>	8
2.7 Usability Testing	9
2.7.1 Pengukuran Efektivitas dengan Perhitungan <i>Success Rate</i>	9
2.7.2 Pengukuran Efisiensi dengan Perhitungan <i>Time-Based Efficiency</i>	10
2.7.3 Pengukuran Kepuasan Pengguna dengan <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	11
2.8 Figma	11
2.9 Maze.....	11
2.10 State of The Art (SOTA).....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
2.1. Metodologi Penelitian.....	16

2.1.1. Identifikasi Masalah.....	17
2.1.2. Studi Literatur	18
2.2. Perancangan UI/UX	18
2.2.1. <i>Understand the Context of Use</i>	18
2.2.2. <i>Specify the User Requirements</i>	23
2.2.3. <i>Produce Design Solution</i>	27
2.2.4. <i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil	45
4.1.1 Produce Design Solution	45
4.1.2 <i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65