

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN KARYA ASLI	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 Aplikasi Mobile	6
2.2 Aplikasi ECC	6
2.3 <i>User interface</i>	7
2.4 <i>User experience</i>	7
2.5 <i>Figma</i>	8
2.6 <i>Maze</i>	8
2.7 <i>Design Thinking</i>	8
2.7.1 <i>Empathize</i>	9
2.7.2 <i>Define</i>	10
2.7.3 <i>Ideate</i>	10
2.7.4 <i>Prototype</i>	11
2.7.5 <i>Testing</i>	11

2.8	<i>Usability testing</i>	12
2.9	<i>System Usability Scale</i>	13
2.10	Teori Nielsen.....	15
2.11	<i>State of the art</i> (SOTA).....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		22
3.1	Tahap Persiapan	23
3.1.1	Identifikasi Permasalahan.....	23
3.1.2	Studi Literatur.....	24
3.2	Tahap Pengumpulan Data	24
3.2.2	Observasi	24
3.2.3	Wawancara	25
3.3	Tahap Perbaikan Desain	25
3.3.2	<i>Empathize</i>	25
3.3.3	<i>Define</i>	26
3.3.4	<i>Ideate</i>	27
3.3.5	<i>Prototype</i>	29
3.3.6	<i>Testing</i>	29
3.4	Penyelesaian.....	32
3.4.4	Hasil Pembahasan.....	32
3.4.5	Kesimpulan dan Saran	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Tahap Perbaikan Desain	33
4.1.1	<i>Empathize</i>	33
4.1.2	<i>Define</i>	35
4.1.3	<i>Ideate</i>	39
4.1.4	<i>Prototype</i>	50
4.1.6	Analisis Hasil.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
4.1	Kesimpulan	87
4.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN		91