

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR PERSAMAAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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 Kirana Surya Gemilang	6
2.2 Aplikasi Manajemen Internal	8
2.3 User Interface (UI).....	9
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	10
2.5 <i>Double Diamond</i>	10
2.5.1 Tahapan Metode <i>Double Diamond</i>	11
2.5.2 Pemetaan Fase <i>Double Diamond</i>	13
2.6 Prototipe	14
2.7 <i>Usability Testing</i>	14
2.8 Figma	16
2.9 <i>User Experience Metrics</i>	17
2.10 System Usability Scale (SUS)	22
2.11 Kerangka Befikir	25
2.11.1 Hubungan Kebutuhan Pengguna	25
2.11.2 Rancangan <i>Information Architecture</i>	25
2.11.3 Prototipe	25
2.11.4 <i>Usability Testing</i>	26
2.11.5 <i>User Metrics</i>	26
2.12 <i>Affinity Mapping</i>	26
2.13 <i>Traceability Matrix</i>	27

2.14 <i>State of The Art</i> (SOTA).....	28
BAB III METODOLOGI.....	38
3.1 Identifikasi Subjek Penelitian.....	39
3.1.1 Subjek/Responden Penelitian	39
3.1.2 Prosedur Pengujian	39
3.1.3 Etika Penelitian dan Persetujuan Partisipan	40
3.2 <i>Discover</i>	40
3.2.1 Observasi Lapangan	40
3.2.2 Kajian Literatur.....	40
3.2.3 Wawancara	40
3.2.4 <i>Empathy Map</i>	44
3.3 <i>Define</i>	47
3.3.1 MoSCoW	47
3.3.2 <i>Pain Points</i>	48
3.3.3 <i>Problem</i>	52
3.3.4 <i>How Might We</i>	54
3.4 <i>Traceability Matrix</i>	56
3.5 <i>Develop</i>	60
3.5.1 Ide	60
3.5.2 <i>Information Architecture</i>	64
3.5.3 <i>User Flow</i>	65
3.5.4 <i>Wireframe</i>	78
3.5.5 <i>Mockup</i>	111
3.6 <i>Deliver</i>	129
3.6.1 <i>Style Guide</i>	129
3.6.2 <i>User Scenario Task</i>	130
3.6.3 Hasil Perhitungan Evaluasi.....	133
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	134
4.1 Hasil.....	134
4.1.1 Prototipe	134
4.1.2 Pengujian	143
4.2 Pembahasan	155
4.2.1 Hasil <i>Usability Testing</i> 1	156
4.2.2 Hasil <i>Usability Testing</i> 2	159
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	161
5.1 Kesimpulan.....	161
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN	167