DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR i
TUGAS AKHIR ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI vi
ABSTRAK vii
ABSTRACT viii
PRAKATA ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xix
DAFTAR PERSAMAAN xxv
DAFTAR LAMPIRAN xxvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Batasan Masalah 3
1.4. Tujuan Penelitian 3
1.5. Manfaat Penelitian 4
1.6. Tahapan Penelitian 4
1.7. Sistematika Penulisan 6
BAB II TINJAUAN LITERATUR 7
2.1. UPL MPA Universitas Jenderal Soedirman 7
2.2. *User Interface* 8
2.3. *User Experience* 8
2.4. *Lean* UX 9
2.5. *Figma* 10
2.6. *Usability Testing* 11
2.7. *Maze* 16
2.8. *State of the Art* 17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1. Identifikasi Masalah 22
3.1.1. Observasi 22
3.1.2. Wawancara 22
3.1.3. Kuesioner SUS 23
3.1.4. Kondisi Awal Tampilan *Website* 25
3.2. Studi Literatur 26
3.3. *Declare Assumption* 26
3.3.1. Wawancara Pengguna 27
3.3.2. *User* Persona 27
3.3.3. Asumsi dan Hipotesis 28
3.4. *Create* MVP 31
3.4.1. Information Architecture 31
3.4.2. *User* Flow 32
3.4.3. *Wireframe* 38
3.4.4. Style Guide 38
3.4.5. *Law* of UX 38
3.4.6. *Mockup* 39
3.4.7. *Prototype* 39
3.5. *Run an Experience* 39
3.5.1. Usability Testing menggunakan Maze 39
3.5.2. Perhitungan Usability Testing 40
3.6. *Feedback and Research* 41
3.7. Rekomendasi Desain 41
3.8. Pembahasan 41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 42
4.1. Hasil 42
4.1.1. *Create* MVP 42
4.1.2. *Run an Experience* 93
4.1.3. *Feeback and Research* 207
4.1.4. Rekomendasi Desain 207
4.2. Pembahasan 215
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 218

DAFTAR PUSTAKA 219
LAMPIRAN 222