

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah Penelitian.....	3
1.5 Kerangka Pemikiran	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 User Experience.....	11
2.2.2 <i>User Interface</i>	13
2.2.3 Interaksi Manusia dan Komputer.....	13
2.2.4 <i>Design Thinking</i>	13
2.2.5 Prototipe.....	15
2.2.6 <i>Card Sorting</i>	16

2.2.7 <i>User Experience Questionnaire</i>	16
2.2.8 Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID).....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Lokasi Penelitian	19
3.2 Waktu Penelitian	19
3.3 Metode Penelitian.....	19
3.4 Metode Pengumpulan Data	20
3.4.1 Studi Pustaka.....	20
3.4.2 Wawancara.....	21
3.4.3 Observasi	21
3.5 Metode Perancangan Sistem.....	21
3.5.1 <i>Emphatize</i>	22
3.5.2 <i>Define</i>	23
3.5.3 <i>Ideate</i>	25
3.5.4 <i>Prototype</i>	31
3.5.5 <i>Test</i>	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Tahap <i>Emphatize</i>	38
4.1.1 <i>User Persona</i>	38
4.1.2 <i>User Scenarios</i>	40
4.1.3 <i>Emphaty Map</i>	42
4.2 Tahap <i>Define</i>	43
4.2.1 <i>Customer Journey Map</i>	43
4.3 Tahap <i>Ideate</i>	45
4.3.1 <i>User Flow</i>	46
4.3.2 <i>Card Sorting</i>	49
4.4 <i>Prototype</i>	57
4.4.1 <i>Low Fidelity Design</i>	60
4.4.2 <i>High Fidelity Design</i>	68
4.5 <i>Test</i>	76
4.5.1 <i>Input Data</i>	78
4.5.2 <i>Transformasi Data</i>	79

4.5.3 Interpretasi Data.....	80
4.5.4 <i>Benchmarking</i>	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
DAFTAR LAMPIRAN	89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	126

