

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Kerangka Pemikiran	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
2.1. <i>The State of Art</i>	6
2.2. <i>User Interface</i>	9
2.3. <i>User Experience</i>	9
2.4. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	11
2.5. <i>Prototype</i>	12
2.6. <i>Design Thinking</i>	13
2.7. <i>Heuristic Evaluation</i>	13
2.8. Sistem Informasi Akademik	15
2.9. <i>Empathy Map</i>	16
2.10. 16 Prinsip Dasar <i>User Interface</i>	17
2.11. Metode Pengumpulan Data	19
BAB III	21
3.1. Tahapan Penelitian	21
3.2. Pengumpulan Data dengan UEQ	21
3.3. Evaluasi dengan <i>Heuristic Evaluation</i>	22

3.4.	<i>Design Thinking</i>	24
3.4.1.	<i>Empathize</i>	25
3.4.2.	<i>Define</i>	25
3.4.3.	<i>Ideate</i>	26
3.4.4.	<i>Prototype</i>	26
3.4.5.	<i>Test</i>	27
3.5.	Perbandingan Hasil Desain Ulang dan Desain Awal	27
BAB IV	28
4.1.	<i>Empathize</i>	28
4.2.	<i>Define</i>	39
4.3.	<i>Ideate</i>	47
4.1.1.	<i>User Flow</i>	47
4.1.2.	Area Perbaikan	53
4.1.3.	<i>Wireframe</i>	57
4.1.4.	Penyusunan <i>Design System</i>	60
4.4.	<i>Prototype</i>	63
4.5.	<i>Test</i>	68
4.3.1.	Perbandingan hasil <i>Heuristic Evaluation</i> pada <i>Design SALAM</i> dan Hasil Desain Ulang	69
BAB V	71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	77