

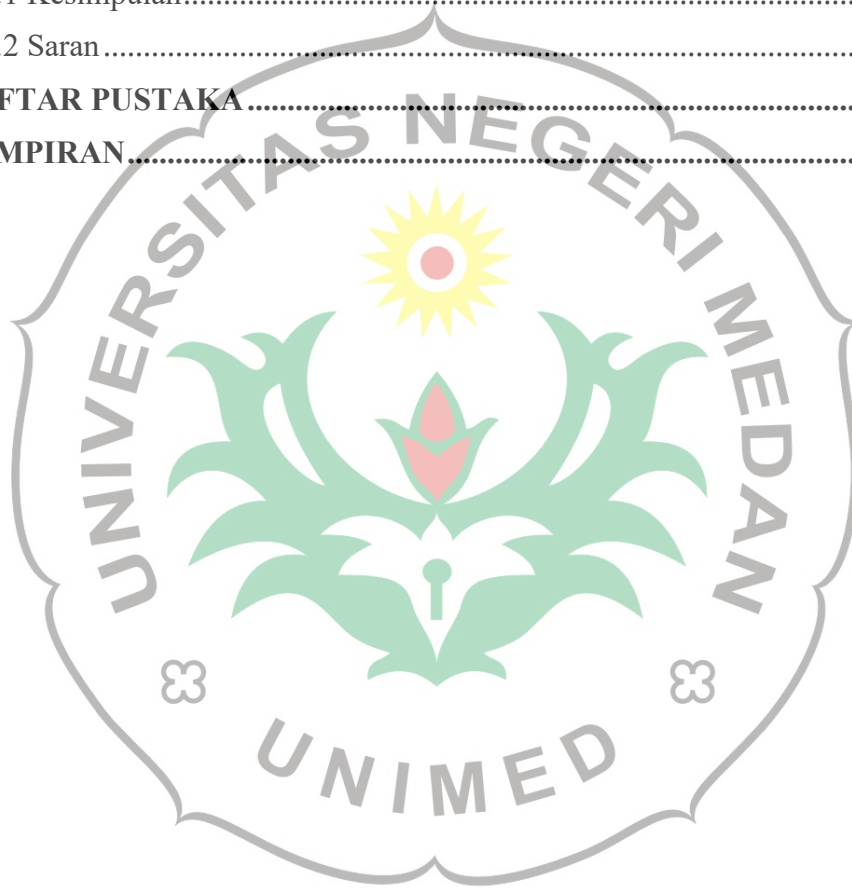
DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Perancangan.....	8
2.1.2 Pemesanan	8
2.1.3 <i>Prototype</i>	8
2.1.5 <i>Web Mobile</i>	8
2.1.5 UI / UX	9
2.1.6 <i>Wireframe</i>	17
2.1.7 Figma	18
2.1.8 <i>Design Thinking</i>	19
2.1.9 Maze.....	20
2.1.10 Responden.....	21
2.2 Penelitian Terdahulu.....	22

BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3.3 Alur Penelitian.....	28
3.3.1 Tahap <i>Empathize</i>	28
3.3.2 Tahap <i>Define</i>	31
3.3.3 Tahap <i>Ideate</i>	31
3.3.4 Tahap <i>Prototype</i>	32
3.3.5 Tahap <i>Test</i>	32
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Tahap <i>Empathize</i>	39
4.1.1 Hasil Observasi.....	39
4.1.2 Hasil Wawancara.....	41
4.2 Tahap <i>Define</i>	45
4.3 Tahap <i>Ideate</i>	47
4.3.1 <i>User flow</i>	47
4.3.2 <i>Wireframe</i>	48
4.4 Tahap <i>Prototype</i>	51
4.4.1 Halaman Awal	52
4.4.2 Halaman Login atau Daftar.....	52
4.4.3 Halaman Beranda.....	54
4.4.4 Halaman Pilih Lokasi.....	54
4.4.5 Halaman Produk	55
4.4.6 Halaman Poin Saya.....	56
4.4.7 Halaman Promo	56
4.4.8 Halaman Lacak Pesanan	57
4.5 Tahap <i>Test</i>	58
4.5.1 <i>Usability Testing</i> dengan Maze.....	58

4.5.2 Usability Testing dengan SUS	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	83



THE *Character Building*
UNIVERSITY