DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 8
1.3 Batasan Masalah 9
1.4 Rumusan Masalah 9
1.5 Tujuan Penelitian 9
BAB I KAJIAN PUSTAKA **11**
2.1 Kerangka Teoritis 11
2.1.1 Perancangan 11
2.1.2 Rencana Bisnis 11
2.1.3 Prototype 11
2.1.5 *User Interface* (UI) 13
2.1.6 *User Experience* (UX) 14
2.1.7 Figma 15
2.1.8 *User Experience Questionnaire* (UEQ) 15
2.2 Penelitian Relevan 16
BAB II METODE PENELITIAN **20**
3.1 Metode *Design Thinking* 20
3.1.1 Empathize 21
3.1.2 *Define* 24
3.1.3 *Ideate* 25
3.1.4 *Prototype* 26
3.1.5 *Testing* 26
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian 30
3.2.1 Lokasi Penelitian 30
3.2.2 Waktu Penelitian 30
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN **31**
4.1 Penerapan Metode *Design Thinking* 31
4.1.1 *Empathize* 31
4.1.2 *Define* 33
4.1.3 *Ideate* 34
4.1.4 *Prototype* 35
4.1.5 *Testing* 37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN **43**
5.1 Kesimpulan 43
5.2 Saran 44
DAFTAR PUSTAKA **45**
LAMPIRAN **49**