

## DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR .....	I
LAPORAN TUGAS AKHIR .....	II
HALAMAN PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	IV
PRAKATA .....	V
DAFTAR ISI .....	VII
DAFTAR GAMBAR .....	IX
DAFTAR TABEL .....	XIII
INTISARI .....	XIV
ABSTRACT .....	XV
1 BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metodologi Penelitian Dan Perancangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
3 BAB III LANDASAN TEORI .....	10
3.1 Konsep <i>Point Of Sale</i> .....	10
3.1.1 Kasir .....	10
3.1.2 Kantin .....	10
3.1.3 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) .....	10
3.2 Proses Desain .....	11
3.2.1 Desain sistem .....	11
3.2.2 <i>Human-Computer Interaction</i> .....	11
3.2.3 <i>Human-Centered Design</i> .....	12
3.2.4 Pengalaman pengguna .....	12
3.2.5 Riset pengalaman pengguna .....	12
3.2.6 Desain pengalaman pengguna .....	12
3.2.7 <i>Design thinking</i> .....	13
3.2.8 <i>Task flow</i> .....	13
3.2.9 <i>User flow</i> .....	13
3.2.10 <i>Information Architecture</i> .....	13
3.2.11 <i>Wireframe</i> .....	14
3.2.12 Prototipe .....	14
3.2.13 <i>Usability testing</i> .....	15
3.2.14 <i>Heatmap</i> .....	15
3.3 Aplikasi yang Digunakan (Adobe XD, Miro, dan Useberry) .....	15
4 BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	17
4.1 Analisis Masalah .....	17
4.2 Analisis Kebutuhan Bisnis .....	17
4.3 Analisis Target Pengguna Potensial .....	17
4.4 Analisis <i>User Interface</i> Dari Iterasi Pertama dan POS Lainnya .....	19
4.5 Analisis Kebiasaan Pengguna Ketika Melakukan Transaksi .....	19

4.6	Analisis Masalah Utama Pengguna.....	20
4.7	Analisis Kemungkinan ( <i>How Might We</i> ) .....	20
4.8	Analisis Pemutakhiran Ide .....	21
4.9	Analisis Perancangan Desain .....	21
4.10	Analisis <i>Prinsip Penerapan Desain</i> .....	21
4.11	Perancangan <i>Task Flow</i> .....	21
4.12	Perancangan <i>Information Architecture</i> .....	27
4.13	Perancangan <i>Wireframe</i> .....	28
4.14	Perancangan Palet Warna.....	29
4.15	Perancangan <i>Font</i> .....	30
4.16	Perancangan Ikon .....	30
5	BAB V IMPLEMENTASI.....	32
5.1	Implementasi Antarmuka Pengguna Pada Ponsel Android .....	32
5.2	Implementasi Antarmuka Pengguna Pada Ponsel Website.....	56
5.3	Implementasi Antarmuka Pengguna Menggunakan Prototipe.....	89
6	BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN SISTEM .....	90
6.1	Skenario Pengujian.....	90
6.2	Partisipan <i>Usability testing</i> .....	91
6.3	Sesi Wawancara <i>Usability testing</i> .....	92
6.3.1	Ringkasan proses <i>usability testing</i> .....	92
6.3.2	Tingkat penyelesaian skenario .....	92
6.4	Analisis Hasil Skenario .....	93
6.4.1	Skenario 1 .....	93
6.4.2	Skenario 2 .....	95
6.4.3	Skenario 3 .....	96
6.4.4	Skenario 4. ....	97
6.4.5	Skenario 5. ....	99
6.4.6	Skenario 6. ....	100
6.4.7	Skenario 7. ....	101
6.5	Sukses Metrik Skenario Yang Telah Berhasil Dilakukan.....	103
7	BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....	104
7.1	Kesimpulan .....	104
7.2	Saran .....	104
	DAFTAR PUSTAKA .....	105
	LAMPIRAN.....	107
	Lampiran 1. Kutipan kunci pada wawancara tahap awal.....	107
	Lampiran 2. Pembuatan dan penentuan proses desain K-Jur UGM .....	107
	Lampiran 3. Obrolan tim untuk rencana dan proses diskusi .....	108
	Lampiran 4. Presentasi di hadapan seluruh pemegang kepentingan tim .....	108
	Lampiran 5. Proses pembuatan <i>user</i> dan <i>task flow</i> . ....	109
	Lampiran 6. Proses pembuatan <i>Information Architecture</i> .....	109
	Lampiran 7. Proses pembuatan <i>wireframe</i> .....	110
	Lampiran 8. Proses pembuatan skenario <i>usability testing</i> .....	110
	Lampiran 9. Hasil <i>usability testing</i> pengguna.....	111
	Lampiran 10. Proses mentoring desain produk K-Jur Penjual bersama .....	112