

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Alternatif-Alternatif Penyelesaian Masalah	2
1.5 Justifikasi Cara Penyelesaian Masalah	3
1.6 Tujuan dan Manfaat Proyek Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Lingkup Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 Webinar	15
2.2.2 IT Bootcamp	15
2.2.3 User Interface	15
2.2.4 User Experience	16
2.2.5 User Centered Design	16
2.2.6 Metodologi Desain	17
2.2.7 Pengujian	21
2.2.8 Peralatan	24
BAB III METODE PROYEK AKHIR	27
3.1 Bahan	27
3.1.1 Objek Penelitian	27
3.1.2 Data Penelitian	27
3.2 Peralatan	28
3.3 Tahapan Proyek Akhir	28
3.3.1 Identifikasi Masalah	30

3.3.2	Studi Literatur.....	30
3.3.3	Pengembangan Prototipe	30
3.4	Rancangan Alat dan Analisis Data	50
3.4.1	Instrumen Perancangan Alat.....	50
3.4.2	Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1	Hasil <i>Specify User Requirement</i>	54
4.1.1	<i>User Persona</i>	54
4.1.2	<i>Affinity Diagram</i>	54
4.2	Hasil <i>Design Solutions</i>	56
4.2.1	<i>User Flow</i>	56
4.2.2	<i>Mockup</i>	58
4.2.3	Prototipe	78
4.3	Hasil <i>Evaluate Design</i>	79
4.3.1	Pengujian A/B	80
4.3.2	Usability Testing	81
4.3.3	Perbandingan Desain Lama dengan Desain A dan Desain B.....	92
BAB V PENUTUP.....		94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....		95
LAMPIRAN		100