

DAFTAR ISI

PROYEK AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
ABSTRAK	x
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Perancangan	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Keaslian Perancangan	4
G. Gambaran Umum Lokasi Perancangan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Landasan Perancangan	24
C. Kerangka Konsep Perancangan	26
BAB III METODE PERANCANGAN	28
A. Tema Perancangan	28
B. Waktu dan Lokasi	28
C. Objek dan Subjek Perancangan	28
D. Rencana Proses Pembuatan Rancangan	29
E. Keterbatasan Perancangan	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil	36
1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna	36

2.	Pendefinisian Permasalahan dalam Bentuk User Pain dan <i>How-Might We</i>	46
3.	Perumusan Ide Solusi, Prioritas Ide Solusi, <i>User Flow</i>, Desain Basis Data, dan <i>Wireframe</i>	49
4.	Desain <i>User Interface</i> dan Prototipe Desain	71
5.	<i>Usability Testing</i> pada Pengguna	75
B.	Pembahasan	77
1.	Identifikasi Kebutuhan Pengguna	77
2.	Pendefinisian Permasalahan dalam Bentuk <i>User Pain</i> dan <i>How-Might We</i>	77
3.	Perumusan Ide Solusi, Prioritas Ide Solusi, <i>User Flow</i>, Desain Basis Data, dan <i>Wireframe</i>	78
4.	Desain <i>User Interface</i> dan Prototipe Desain	80
5.	<i>Usability Testing</i> pada Pengguna	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		90
A.	Kesimpulan	90
B.	Saran	90
BAB VI PENUTUP		91
LAMPIRAN		95