UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Pengembangan User Interface dan User Experience Platform Blog "Minilemon Media" Menggunakan Metode
User-Centered Design (UCD)**
Salma Nur Azizah, Firma Syahrian, S.Kom, M.Cs
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
INTISARI xii
ABSTRACT 1
BAB I PENDAHULUAN 2
1.1. Latar Belakang 2
1.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Tujuan dan Manfaat Proyek Akhir 4
1.4. Batasan Penelitian 5
1.5. Sistematika Penulisan 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
2.1. Tinjauan Pustaka 8
2.2. Dasar teori 14
2.2.1. Blog 14
2.2.2. *User Experience* (UX) 14
2.2.3. *User Interface* (UI) 15
2.2.4. *User-Centered Design* (UCD) 15
2.2.5. *Product Requirements Document* (PRD) 16
2.2.6. *Proto-Persona* 17
2.2.7. *Information Architecture* 17
2.2.8. *User Flow* 18
2.2.9. *Prototyping* 19
2.2.10. Figma 20
2.2.11. *Usability Testing* 20
2.2.12. *System Usability Scale* (SUS) 22
2.2.13. Maze 24

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Pengembangan User Interface dan User Experience Platform Blog "Minilemon Media" Menggunakan Metode
User-Centered Design (UCD)**
Salma Nur Azizah, Firma Syahrian, S.Kom, M.Cs
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB III METODE PENELITIAN 26
3.1. Alat dan Bahan 26
3.1.1. Alat 26
3.1.2. Bahan 27
3.2. Tahapan Proyek Akhir 28
3.2.1. Perumusan Masalah 29
3.2.2. Studi Literatur 29
3.2.3. Metode UCD 30
3.2.4. Iterasi 31
3.2.5. Kesimpulan dan Saran 31
3.3. Perancangan purwarupa 32
3.4. Tahapan Analisis Data 34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 42
4.1. Hasil Perancangan *User-Centered Design* (UCD) 42
4.1.1. *Understand Context of Use* 42
4.1.2. *Specify User Requirement* 44
4.1.3. *Design Solutions* 46
4.1.4. *Evaluate Against Requirements* 84
4.2. Hasil Iterasi 88
BAB V PENUTUP 106
5.1. Kesimpulan 106
5.2. Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108
LAMPIRAN 113