

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 <i>User Experience</i>	10
3.2 <i>User-Centered Design</i>	10
3.3 <i>Style Interaction</i>	12
3.4 <i>Chatbot</i>	14
3.5 <i>Chatbot Reminder</i>	15
3.6 <i>Facebook Messenger Platform</i>	15
3.7 <i>Google Design Sprint</i>	18
3.8 <i>Usability</i>	20

3.9	<i>Usability Testing</i>	21
3.10	Lookback	22
3.11	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
3.12	<i>Use Case Diagram</i>	25
3.13	<i>Activity Diagram</i>	26
3.14	<i>Usability Heuristic</i>	27
3.15	<i>Prototype</i>	29
3.16	<i>Heroku Platform</i>	29
3.17	<i>Framework Flask</i>	30
3.18	Pustaka SQLAlchemy.....	30
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
4.1	Permasalahan Utama	32
4.2	Alur Penelitian.....	33
4.3	<i>Understand</i>	33
4.3.1	Pemilihan <i>Chatbot</i> dan Partisipan	34
4.3.2	Persiapan <i>Usability Testing</i>	42
4.3.3	Pelaksanaan <i>Usability Testing</i>	45
4.3.4	Analisis Data Kuantitatif	46
4.3.5	Analisis Data Kualitatif	47
4.3.6	Analisis <i>Use Case Diagram</i>	49
4.3.7	Analisis <i>Activity Diagram</i>	51
4.3.8	Analisis Antarmuka	55
4.4	<i>Define</i>	62
4.4.1	Persona.....	62
4.4.2	Rekomendasi Rancangan <i>Chatbot</i> Baru	62
4.5	<i>Diverge</i>	64
4.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	64
4.5.2	<i>Activity Diagram</i>	65
4.5.3	Eksplorasi Desain Antarmuka	75
4.6	<i>Decide</i>	76
4.6.1	Pemilihan Desain Antarmuka	76

BAB V IMPLEMENTASI <i>PROTOTYPE</i>	81
5.1 <i>Prototype</i>	81
5.1.1 Implementasi <i>Prototype</i> Statis	81
5.1.2 Implementasi <i>Prototype</i> Interaktif	95
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	97
6.1 <i>Validate</i>	97
6.1.1 Kesuksesan dan Durasi Pengerjaan Skenario	97
6.1.2 Skor SUS (<i>System Usability Scale</i>)	103
6.1.3 Perbandingan Skenario	106
BAB VII KESIMPULAN	128
7.1 Kesimpulan.....	128
7.2 Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN.....	133