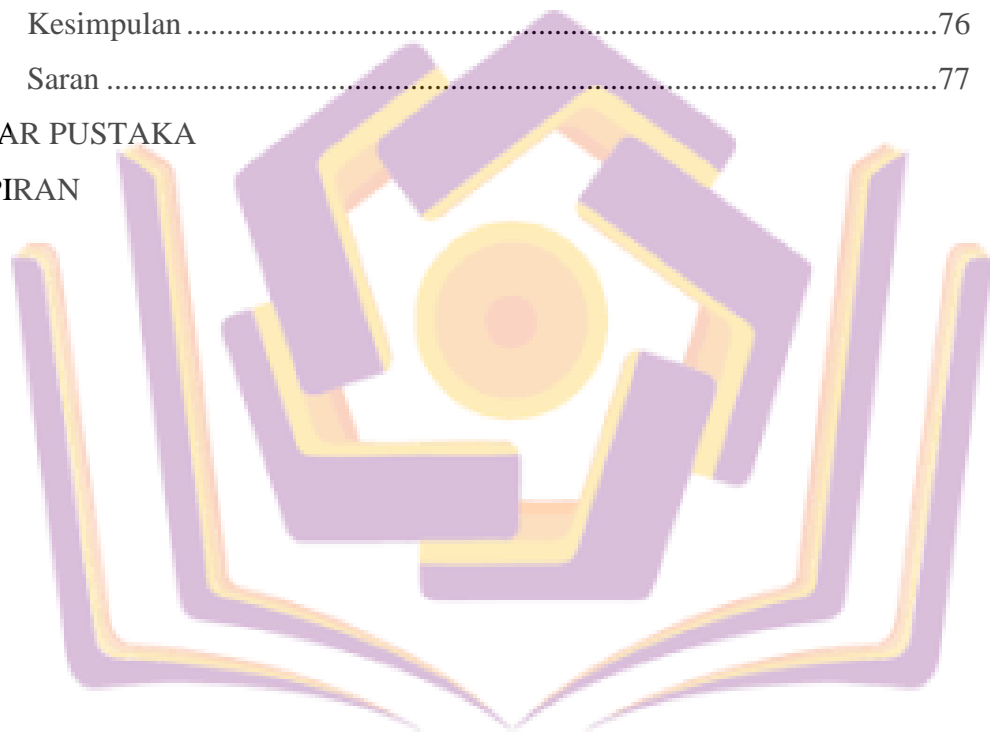


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian.....	19
B. Metode Pengumpulan Data.....	19

C. Alat dan Bahan Penelitian.....	20
D. Konsep Penelitian	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pengumpulan Data.....	27
B. Methode Pengembangan.....	30
C. Pengujian	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	18
Tabel 3. 1 Flow Pengambilan Data.....	21
Tabel 3. 2 Tahapan Design Thinking dan Agile UX	23
Tabel 4. 1 Faktor Permasalahan Perjalanan Wisata.....	37
Tabel 4. 2 <i>User 1 Testing Interview</i>	56
Tabel 4. 3 <i>User 2 Testing Interview</i>	56
Tabel 4. 4 <i>User 3 Testing Interview</i>	57
Tabel 4. 5 Alur Riset.....	58
Tabel 4. 6 Petunjuk Penilaian	59
Tabel 4. 7 Usability Testing User 1	63
Tabel 4. 8 Usability Testing User 2	64
Tabel 4. 9 Usability Testing User 3	65
Tabel 4. 10 SUS Questions	66
Tabel 4. 11 Daftar Responden.....	70
Tabel 4. 12 Poin Pernyataan dan Pertanyaan.....	72
Tabel 4. 13 Target Kriteria Gradasi.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram usefulness pada user experience.....	11
Gambar 4. 1 Responden 1	27
Gambar 4. 2 Responden 2.....	28
Gambar 4. 3 Responden 3.....	28
Gambar 4. 4 Usia Responden.....	31
Gambar 4. 5 Status Responden	31
Gambar 4. 6 Sumber Pendapatan Responden	32
Gambar 4. 7 Jumlah Pendapatan Responden	32
Gambar 4. 8 Pertimbangan Destinasi Mahasiswa.....	33
Gambar 4. 9 Pertimbangan Transportasi Mahasiswa	34
Gambar 4. 10 Pertimbangan Penginapan Mahasiswa.....	34
Gambar 4. 11 Pertimbangan Destinasi Wisata Pekerja.....	35
Gambar 4. 12 Pertimbangan Transportasi Pekerja.....	36
Gambar 4. 13 Pertimbangan Penginapan Pekerja.....	37
Gambar 4. 14 User Persona.....	38
Gambar 4. 15 Journey Map.....	39
Gambar 4. 16 Emphaty Map.....	40
Gambar 4. 17 Crazy 8S	41
Gambar 4. 18 Filosofi Logo Traval	42
Gambar 4. 19 <i>Userflow</i> Halaman Registrasi dan <i>Login</i>	43
Gambar 4. 20 <i>Userflow</i> Halaman Pre-home	43
Gambar 4. 21 <i>Userflow</i> Halaman Recommendation.	44
Gambar 4. 22 Design System Component.....	45
Gambar 4. 23 Design System Icon	46
Gambar 4. 24 Design System Button Style	46
Gambar 4. 25 Design Typography	47

Gambar 4. 26 Design system color style.....	47
Gambar 4. 27 Field System.....	48
Gambar 4. 28 <i>Prototype</i>	49
Gambar 4. 29 Prototype Login dan Register	49
Gambar 4. 30 Forgot Password.....	50
Gambar 4. 31 Prototype Input Kota Asal Dan Tujuan.....	51
Gambar 4. 32 Prototype Pengaturan Tanggal	51
Gambar 4. 33 Prototype Jumlah Penumpang	52
Gambar 4. 34 Prototype Transportasi Dan Perbandingan.....	52
Gambar 4. 35 <i>Heat Mapping</i>	54
Gambar 4. 36 Task Assessment 1	60
Gambar 4. 38 <i>Task Assessment 2</i>	61
Gambar 4. 39 Task Detail	62
Gambar 4. 40 Task Perbandingan	63
Gambar 4. 41 Metode Agile.....	67
Gambar 4. 42 Populasi Masyarakat Indonesia.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Question sesudah usability testing

Lampiran 2. Hasil usability testing menggunakan aplikasi useberry

Lampiran 3. Kartu bimbingan skripsi

