

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. UI/UX Aplikasi	7
B. <i>Reminder</i> Servis Motor	9
C. Pengembangan Aplikasi	11
D. Design Thinking	12
E. <i>User Experience</i> atau <i>UX</i>	14
F. Uji UI/UX	15
G. <i>FlutterFlow</i>	17
H. <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	18

I. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	28
D. Konsep Penelitian	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Empathize	33
B. Define.....	36
C. Ideate.....	37
D. Prototype.....	46
E. Testing.....	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4.1. Pertanyaan dan Hasil Perolehan Jawaban Angket	38
Tabel 4.2. Pertanyaan Kuisisioner Testing	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	32
Gambar 4.1. Journey Map.....	39
Gambar 4.2. Flutterflow	40
Gambar 4.3. User Flow	41
Gambar 4.4. Splash Screen, Login, Register	43
Gambar 4.5. Home Screen	44
Gambar 4.6. Pencarian	45
Gambar 4.7. Profile Page	46
Gambar 4.8. Design System.....	47
Gambar 4.9. Logo Aplikasi.....	48
Gambar 4.10. Warna Aplikasi.....	48
Gambar 4.11. Splash Screen and Onboarding	49
Gambar 4.12. Homepage.....	50
Gambar 4.13. Services Page.....	51
Gambar 4.14. Profil Page.....	52
Gambar 4.15. Prototype	55
Gambar 4.16. Hasil Kuisisioner Testing Akhir	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

