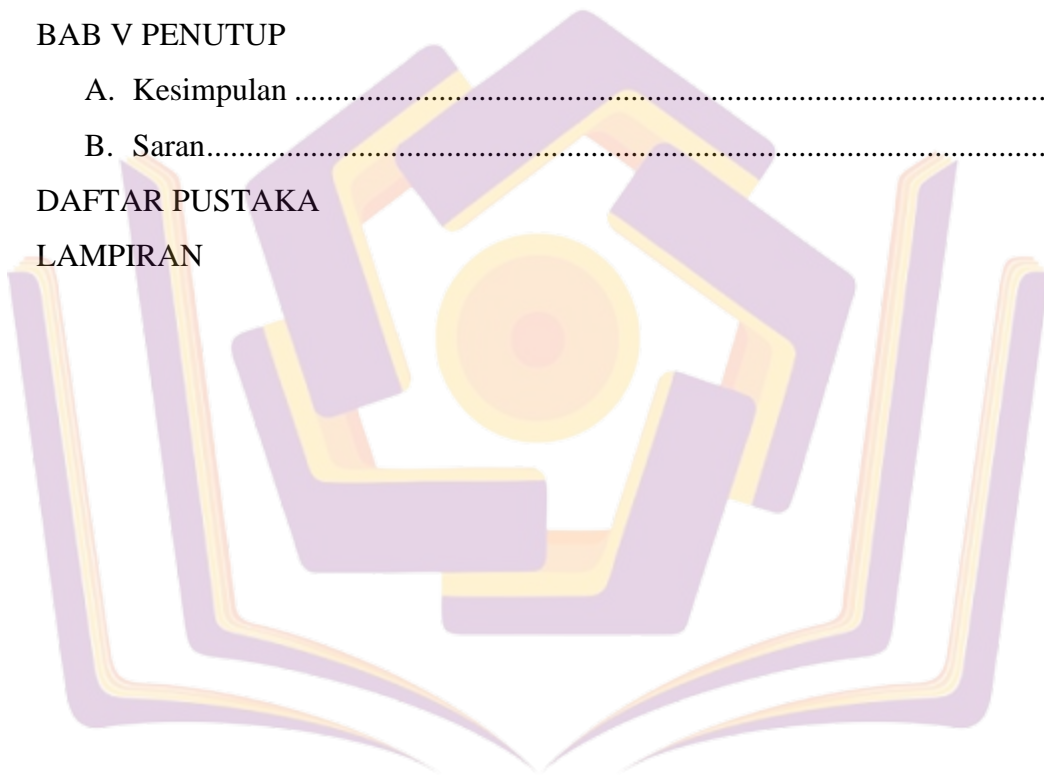


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	18
B. Metode Pengumpulan Data.....	18
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	19

D. Konsep Penelitian.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Identifikasi Masalah	26
B. Tahap <i>Emphatize</i>	26
C. <i>Define</i>	29
D. <i>Ideate</i>	33
E. <i>Prototype</i>	47
F. <i>Testing</i>	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	17
Tabel 4. 1 Kompetitor Analisis	28
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Menu Charging</i>	66
Tabel 4. 3 Pengujian <i>Menu Charging Station</i>	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. SPKLU PLN Purwokerto	4
Gambar 1. 2. SPKLU Hotel Luminor	4
Gambar 1. 3. Lokasi SPKLU Hotel Luminor	4
Gambar 2. 1 <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian	20
Gambar 4. 1. <i>User Persona 1</i>	29
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i>	30
Gambar 4. 3 <i>Emphaty Maps</i>	31
Gambar 4. 4 <i>HMW Questions</i>	32
Gambar 4. 5 <i>User Flow Login, register, dan lupa password</i>	35
Gambar 4. 6 <i>User Flow fitur charging</i>	36
Gambar 4. 7 <i>User Flow charging station</i>	37
Gambar 4. 8 <i>Information Architecture</i>	39
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Onboarding</i>	40
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Login dan Register</i>	41
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Lupa Password</i>	42
Gambar 4. 12 <i>Wireframe Menu Charging Station</i>	43
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Dashboard</i>	44
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Menu Charging 1</i>	45
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Menu Charging 2</i>	46
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Menu Transaksi</i>	47
Gambar 4. 17 <i>Design System</i>	48
Gambar 4. 18. <i>Design System Typography</i>	49
Gambar 4. 19 <i>Color Style Aplikasi Colk.In</i>	50
Gambar 4. 20 Logo Colk.In	51
Gambar 4. 21 <i>Icongraphy</i>	51
Gambar 4. 22 <i>Button System</i>	52
Gambar 4. 23 <i>Design System Field</i>	53
Gambar 4. 24 <i>Design System Card</i>	54

Gambar 4. 25 <i>Moodboard 1</i>	55
Gambar 4. 26 <i>Moodboard 2</i>	56
Gambar 4. 27 <i>UI Login dan Register</i>	57
Gambar 4. 28 <i>UI Dashboard Charging Station</i>	58
Gambar 4. 29 <i>UI Menu Charging Station</i>	59
Gambar 4. 30 <i>UI Dashboard Menu Charging</i>	60
Gambar 4. 31 <i>Menu Charging</i>	61
Gambar 4. 32 <i>Menu MyBEV Pengelola kendaraan listrik</i>	62
Gambar 4. 33 <i>UI menu Top up</i>	63
Gambar 4. 34 <i>UI Menu Pembayaran</i>	64
Gambar 4. 35 <i>Prototype Flow</i>	65
Gambar 4. 36 <i>Score rata rata menu register</i>	69
Gambar 4. 37 <i>Score rata rata menu login</i>	69
Gambar 4. 38 <i>Score rata rata menu charging</i>	70
Gambar 4. 39 <i>Score rata rata menu charging station</i>	71
Gambar 4. 40 <i>Hasil rata rata skor maze</i>	71

DAFTAR ISTILAH

- SPKLU** : Stasiun Pengisian Kendaraan Listrik Umum.
- User Interface* : Tampilan visual yang berada pada halaman aplikasi yang memuat menu-menu ataupun informasi yang ada pada aplikasi tersebut, dan bertujuan agar pengguna merasa nyaman saat membuka sebuah aplikasi.
- Design Thinking* : Metode yang diterapkan untuk menemukan solusi masalah yang prosesnya berasal dan tertuju pada manusia
- Emphatize* : Tahap awal dari *design thinking* yaitu memahami terhadap kebutuhan yang berpusat pada manusia.
- Define* : Tahap ditemukannya masalah yang dikembangkan pada tahap *emphatize*
- Ideate* : Tahap mengembangkan berbagai ide yang digunakan dalam mengatasi masalah yang telah ada.
- Prototype* : Tahap pengembangan ide kedalam bentuk rancangan produk.
- Testing* : Tahap untuk mendapatkan *feedback* dari rancangan pada tahap *prototype*.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Cek Plagiarism

Lampiran 3. Link Projek

Lampiran 4. Dokumentasi

