

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	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	27
B. Metode Pengumpulan Data	27

C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
D. Konsep Penelitian.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Identifikasi Masalah.....	37
B. <i>Design Thinking</i>	37
C. <i>Development</i>	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pertanyaan dan Jawaban	24
Tabel 3. 1 Alat dan Bahan	29
Tabel 4. 3 Stimulus User Research	38
Tabel 4. 4 Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Awal	41
Tabel 4. 5 Pertanyaan dan Jawaban Wawancara	43
Tabel 4. 4 Information Architecture	50
Tabel 4. 5 Stimulus Research Usability Testing	75
Tabel 4. 6 Task 1 Halaman Info Alumni	76
Tabel 4. 7 Task 2 Login dan Isi Form Tracer	76
Tabel 4. 8 Task 3 Halaman Forum Alumni	77
Tabel 4. 9 Task 4 Halaman Job Fair	77
Tabel 4. 10 Hasil Testing SEQ Versi Desktop	78
Tabel 4. 11 Hasil Testing SEQ Versi Mobile	80
Tabel 4. 12 Rata-rata per orang	82
Tabel 4. 13 Nilai Kualitas Pragmatis dan Hedonis	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Design Thinking	9
Gambar 2. 2 User Experience Honeycomb.....	11
Gambar 2. 3 Skala Struktur UEQ.....	17
Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	30
Gambar 3. 2 Kuisisioner UEQ Versi Bahasa Indonesia	18
Gambar 4.1 Jumlah Total Wisudawan Prodi Informatika	39
Gambar 4. 2 User Persona.....	45
Gambar 4. 3 User Journey Map	46
Gambar 4. 4 How-Might We	47
Gambar 4. 5 Prioritization Matrix	47
Gambar 4. 6 Moodboard	49
Gambar 4. 7 Information Architecture.....	49
Gambar 4. 8 Wireframe Desktop Halaman Beranda	50
Gambar 4. 9 Wireframe Desktop Halaman Sambutan	51
Gambar 4. 10 Wireframe Desktop Halaman Visi, Misi, Tujuan & Strategi	52
Gambar 4. 11 Wireframe Desktop Halaman Info Alumni.....	52
Gambar 4. 12 Wireframe Desktop Halaman Forum Alumni.....	53
Gambar 4. 13 Wireframe Desktop Form Tracer Alumni.....	53
Gambar 4. 14 Wireframe Desktop Halaman Job Fair.....	54
Gambar 4. 15 Wireframe Desktop Halaman Apply Job	54
Gambar 4. 16 Wireframe Mobile Halaman Beranda dan Sambutan	55
Gambar 4. 17 Wireframe Mobile Halaman Visi, Misi, Tujuan & Strategi	56
Gambar 4. 18 Wireframe Mobile Halaman Info Kegiatan dan Detail Info Kegiatan.....	57
Gambar 4. 19 Wireframe Mobile Halaman Forum Diskusi dan Ruang Diskusi	58

Gambar 4. 20 Wireframe Mobile Halaman Job Fair, Detail Job Fair, dan Apply Job	59
Gambar 4. 21 Styleguide.....	59
Gambar 4. 22 Button	60
Gambar 4. 23 Input Field	61
Gambar 4. 24 Dropdown.....	62
Gambar 4. 25 Sidebar Navigation.....	62
Gambar 4. 26 Card	63
Gambar 4. 27 Iconography.....	64
Gambar 4. 28 UI Desktop Halaman Beranda.....	64
Gambar 4. 29 UI Desktop Halaman Sambutan.....	65
Gambar 4. 30 UI Desktop Halaman Visi, Misi, Tujuan & Strategi.....	66
Gambar 4. 31 UI Desktop Halaman Info Alumni.....	66
Gambar 4. 32 UI Desktop Halaman Forum Alumni.....	67
Gambar 4. 33 UI Desktop Halaman Form Tracer.....	68
Gambar 4. 34 UI Desktop Halaman Job Fair.....	68
Gambar 4. 35 UI Desktop Halaman Apply Job	69
Gambar 4. 36 UI Mobile Menu Profile.....	70
Gambar 4. 37 UI Mobile Menu Info Alumni.....	70
Gambar 4. 38 UI Mobile Halaman Forum Alumni.....	71
Gambar 4. 39 UI Mobile Tampilan Login dan Form Tracer Alumni	72
Gambar 4. 40 UI Mobile Halaman Job Fair.....	72
Gambar 4. 41 Prototype UI Versi Desktop	73
Gambar 4. 42 Prototype UI Versi Mobile.....	74
Gambar 4. 43 SEQ Metric Indikator	79
Gambar 4. 44 Transformasi Nilai UEQ	82
Gambar 4. 45 Hasil Rata-rata Aspek Penilaian.....	82
Gambar 4. 46 Grafik Hasil Pengujian UEQ.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Research In-Depth Interview
- Lampiran 2. Hasil Kuesioner Awal
- Lampiran 3. Tampilan Wireframe Desktop
- Lampiran 4. Tampilan Wireframe Mobile
- Lampiran 5. Tampilan UI Prototype Desktop
- Lampiran 6. Tampilan UI Prototype Mobile
- Lampiran 7. Hasil Pengumpulan Data UEQ
- Lampiran 8. Hasil Transformasi Data UEQ
- Lampiran 9. Dokumentasi Research In-Depth Interview
- Lampiran 10. Dokumentasi Testing
- Lampiran 11. Surat Izin Penelitian (Kemahasiswaan)
- Lampiran 12. Surat Izin Penelitian Kaprodi Informatika
- Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi

DAFTAR ISTILAH

UI = User Interface

UX = User Experience

Prodi = Program Studi

SEQ = Single Ease Question

UEQ = User Experience Questionnaire

