

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN MOTTO	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
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.....	9
B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	36
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	42
D. Konsep Penelitian	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

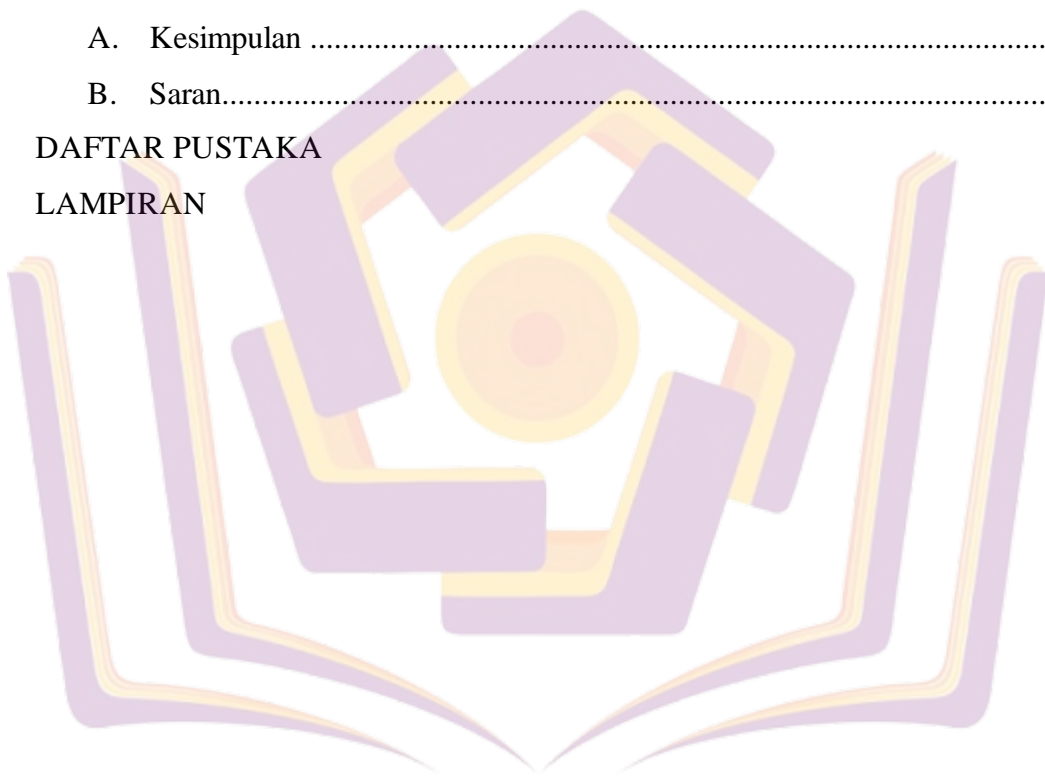
A. Tahap Identifikasi Masalah	49
B. <i>Empathize</i>	49
C. <i>Define</i>	61
D. <i>Ideate</i>	65
E. <i>Prototype</i>	73
F. <i>Usability Testing</i>	89

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	115
B. Saran.....	115

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 3. 1 Wawancara RT	38
Tabel 3. 2 Wawancara bendahara RT	39
Tabel 3. 3 Wawancara ronda.....	40
Tabel 3. 4 Perangkat keras	43
Tabel 4. 1 Ide dan solusi.....	65
Tabel 4. 2 <i>Task</i> dan indikator keberhasilan.....	90
Tabel 4. 3 Ulasan <i>usability testing</i> Responden 1	92
Tabel 4. 4 Ulasan <i>usability testing</i> Responden 2	95
Tabel 4. 5 Ulasan <i>usability testing</i> Responden 3	97
Tabel 4. 6 Ulasan <i>usability testing</i> Responden 4	100
Tabel 4. 7 Ulasan <i>usability testing</i> Responden 5	104
Tabel 4. 8 <i>Success Rate</i>	107
Tabel 4. 9 Perhitungan SEQ.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Font</i> Serif dan Sans Serif.....	12
Gambar 2. 2 Logo Google Versi Lama dan Baru	12
Gambar 2. 3 Pembagian Warna.....	13
Gambar 2. 4 Teknik <i>Color Wheel</i>	14
Gambar 2. 5 Proses <i>Design Thinking</i>	23
Gambar 2. 6 <i>Single Ease Question (SEQ) Benchmark</i>	27
Gambar 3. 1 Grafik Uji Kegunaan	42
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	45
Gambar 4. 1 <i>User persona 1</i>	62
Gambar 4. 2 <i>User persona 2</i>	62
Gambar 4. 3 <i>Affinity Diagram</i>	63
Gambar 4. 4 <i>How Might We</i>	65
Gambar 4. 5 <i>Prioritization idea</i>	67
Gambar 4. 6 <i>User flow</i> daftar dan masuk.....	68
Gambar 4. 7 <i>User flow</i> daftar warga	68
Gambar 4. 8 <i>User Flow</i> daftar pengurus.....	69
Gambar 4. 9 <i>User flow</i> transaksi	69
Gambar 4. 10 <i>User flow</i> jadwal ronda.....	70
Gambar 4. 11 <i>User flow</i> inventaris.....	70
Gambar 4. 12 <i>User flow</i> agenda.....	70
Gambar 4. 13 <i>User flow</i> dokumentasi.....	71
Gambar 4. 14 <i>User flow</i> baca berita	71
Gambar 4. 15 <i>User flow</i> belanja	71
Gambar 4. 16 <i>User flow</i> notifikasi	72
Gambar 4. 17 <i>User flow</i> misi	72
Gambar 4. 18 <i>User flow</i> ganti foto profil.....	72
Gambar 4. 19 <i>User flow</i> hadiah.....	73
Gambar 4. 20 <i>User flow</i> <i>check in</i>	73
Gambar 4. 21 <i>User flow</i> melihat riwayat	73

Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> daftar.....	74
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> ganti kata sandi.....	74
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> masuk	74
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> beranda dan beberapa menu	75
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> baca artikel, tagihan, dan belanja	75
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> pemberitahuan	76
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> misi ronda.....	76
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> profil dan edit profil	76
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> tukar poin jadi hadiah.....	77
Gambar 4. 31 <i>Font Plus Jakarta Sans</i>	77
Gambar 4. 32 <i>Color style</i>	78
Gambar 4. 33 Ikonografi.....	78
Gambar 4. 34 Tampilan daftar dan masuk	79
Gambar 4. 35 Tampilan ganti kata sandi.....	80
Gambar 4. 36 Tampilan belanja dan troli belanja	80
Gambar 4. 37 Tampilan mengubah foto profil.....	81
Gambar 4. 38 Tampilan kategori warga dan pengurus RT	81
Gambar 4. 39 Tampilan transaksi arisan dan denda.....	82
Gambar 4. 40 Tampilan jimpitan	82
Gambar 4. 41 Tampilan transaksi lain-lain	83
Gambar 4. 42 Tampilan agenda, jadwal ronda, barang, dan foto	83
Gambar 4. 43 Tampilan baca berita	84
Gambar 4. 44 Tampilan tagihan	84
Gambar 4. 45 Tampilan notifikasi.....	85
Gambar 4. 46 Tampilan <i>challenge</i> dan <i>leaderboard</i>	85
Gambar 4. 47 Tampilan tukar poin jadi hadiah.....	86
Gambar 4. 48 Tampilan check in harian dan poin tambahan	87
Gambar 4. 49 Tampilan riwayat dan bagikan pencapaian	87
Gambar 4. 50 Prototipe	88
Gambar 4. 51 Tampilan di aplikasi	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Link Prototipe Desain Aplikasi GO-RT

