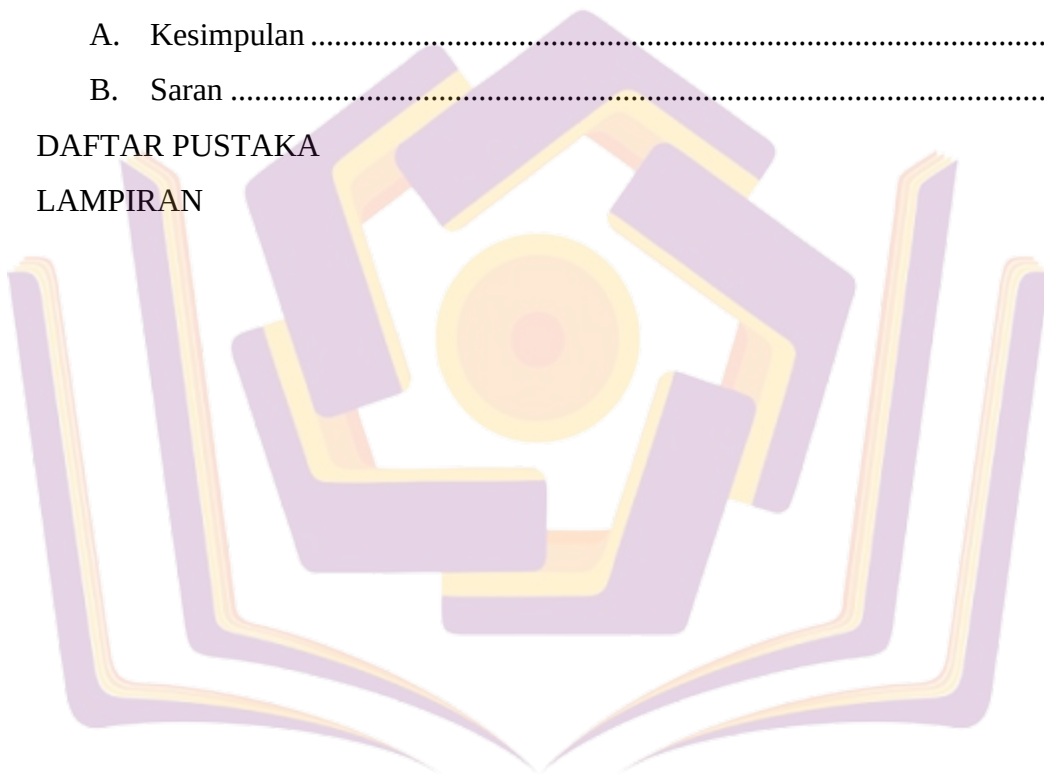


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Metode Pengumpulan Data.....	22
B. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
C. Konsep Penelitian	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Tahap Identifikasi Masalah.....	34
B. Tahap Emphathize	34
C. Tahap Define.....	36
D. Tahap Ideate.....	39
E. Tahap Prototype	46
F. Testing.....	63
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Antara User Interface dan User Experience	15
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya	19
Tabel 3.1 Pertanyaan Identitas	23
Tabel 3.2 Pertanyaan Kebiasaan Berjalan Kaki.....	23
Tabel 3.3 Pertanyaan Kesehatan dan Penyakit Tidak Menular.....	24
Tabel 3.4 Pertanyaan Pandangan Berjalan Kaki dan Motivasi	24
Tabel 3.5 Pertanyaan Pengalaman dengan Aplikasi	24
Tabel 3.6 Pertanyaan Feedback Tambahan.....	24
Tabel 3.7 Pertanyaan SUS	31
Tabel 3.8 Skala Penilaian Skor	32
Tabel 3.9 SUS Score Persentile Rank	33
Tabel 3.10 Acceptable Range	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Design Thinking	16
Gambar 3. 1 Tahapan Konsep Penelitian.....	26
Gambar 4 1 User Persona 1.....	38
Gambar 4 2 User Persona 2.....	39
Gambar 4 3 How Might We.....	40
Gambar 4 4 User Flow Daftar/Login	41
Gambar 4 5 User Flow Lupa Kata Sandi	41
Gambar 4 6 User Flow Profil	42
Gambar 4 7 User flow Target Hari Ini	42
Gambar 4 8 User flow Cuaca Hari Ini	43
Gambar 4 9 User Flow Week.....	43
Gambar 4 10 User Flow Month	43
Gambar 4 11 User Flow Tantangan	44
Gambar 4 12 User Flow Kesehatan	44
Gambar 4 13 User Flow Penukaran	44
Gambar 4 14 User Flow Update	45
Gambar 4 15 User Flow Komunitas	45
Gambar 4 16 User Flow Peringkat.....	45
Gambar 4 17 User Flow Pengaturan	46
Gambar 4 18 Wireframe Tampilan Awal Login	47
Gambar 4 19 Wireframe Tampilan Lupa Kata Sandi	47
Gambar 4 20 Wireframe Daftar	48
Gambar 4 21 Wireframe Jenis Kelamin.....	48
Gambar 4 22 Wireframe Menu	49
Gambar 4 23 Wireframe Profil	49
Gambar 4 24 Wireframe Update	50
Gambar 4 25 Wireframe Mengubah Kata Sandi.....	50
Gambar 4 26 Wireframe Tantangan.....	51
Gambar 4 27 Wireframe Penukaran.....	51

Gambar 4 28 Wireframe Komunitas	52
Gambar 4 29 Wireframe Peringkat	52
Gambar 4 30 Wireframe Pengaturan.....	53
Gambar 4 31 Tipografi.....	53
Gambar 4 32 Perwarnaan text	54
Gambar 4 33 Icon.....	54
Gambar 4 34 Hi-Fidelity Daftar	55
Gambar 4 35 Hi-Fidelity Lupa Kata Sandi	56
Gambar 4 36 Hi-fidelity Login dan Menu Home.....	56
Gambar 4 37 Hi-Fidelity Target Hari Ini	57
Gambar 4 38 Hi-Fidelity Cuaca Hari Ini	57
Gambar 4 39 Hi-Fidelity Week.....	58
Gambar 4 40 Hi-Fidelity Month	58
Gambar 4 41 Hi-Fidelity Tantangan Hari Ini.....	59
Gambar 4 42 Hi-Fidelity Artikel Kesehatan	59
Gambar 4 43 Hi-Fidelity Penukaran	60
Gambar 4 44 Hi-Fidelity Update	60
Gambar 4 45 Hi-Fidelity Komunitas	61
Gambar 4 46 Hi-Fidelity Peringkat.....	61
Gambar 4 47 Hi-Fidelity Profil	62
Gambar 4 48 Hi-Fidelity Pengaturan	62
Gambar 4 49 Hasil Protoype	63

DAFTAR ISTILAH

PTM = Penyakit tidak menular.

WHO = World Health Organization.

UI = User Interface.

UX = User Experience.

KBBI = Kamus Besar Bahasa Indonesia.

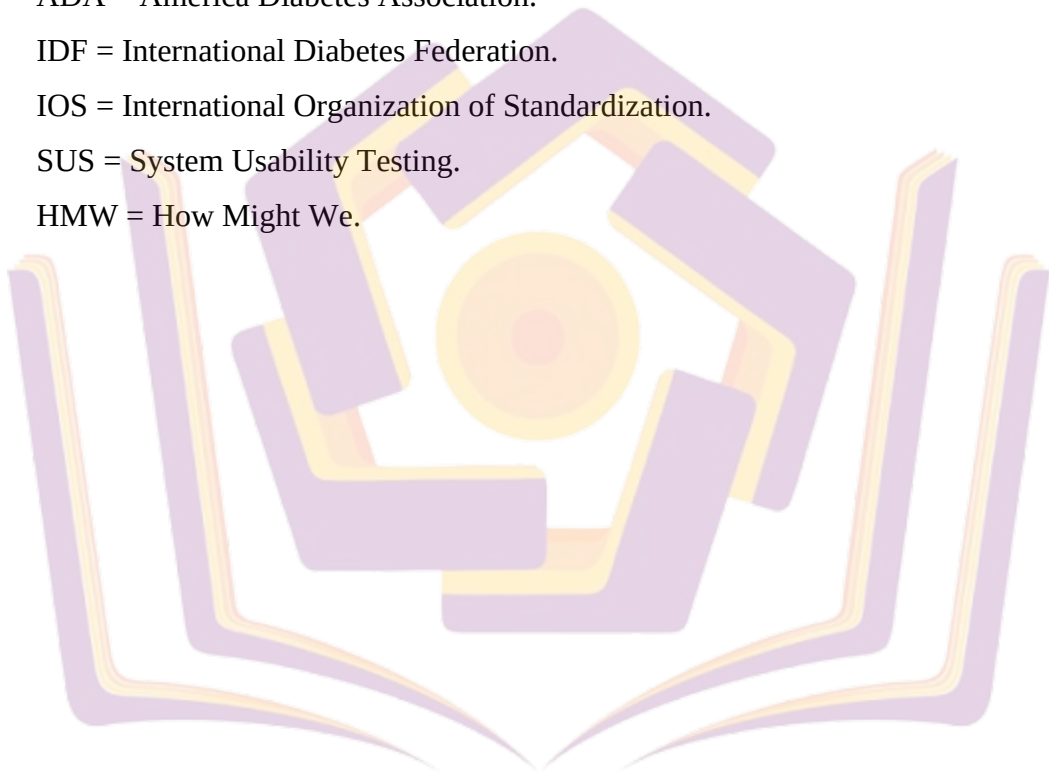
ADA = America Diabetes Association.

IDF = International Diabetes Federation.

IOS = International Organization of Standardization.

SUS = System Usability Testing.

HMW = How Might We.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan (Dosen Pembimbing 1)

Lampiran 2 Kartu Bimbingan (Dosen Pembimbing 2)

Lampiran 3 Data diri Responden awal

Lampiran 4. Pertanyaan dan jawaban responden awal

Lampiran 5. Data diri Responden untuk pengujian SUS

Lampiran 6. Data penilaian responden untuk pengujian SUS

Lampiran 7. Link Prototype Desain Aplikasi Walk Point

