

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
D. Konsep Penelitian	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

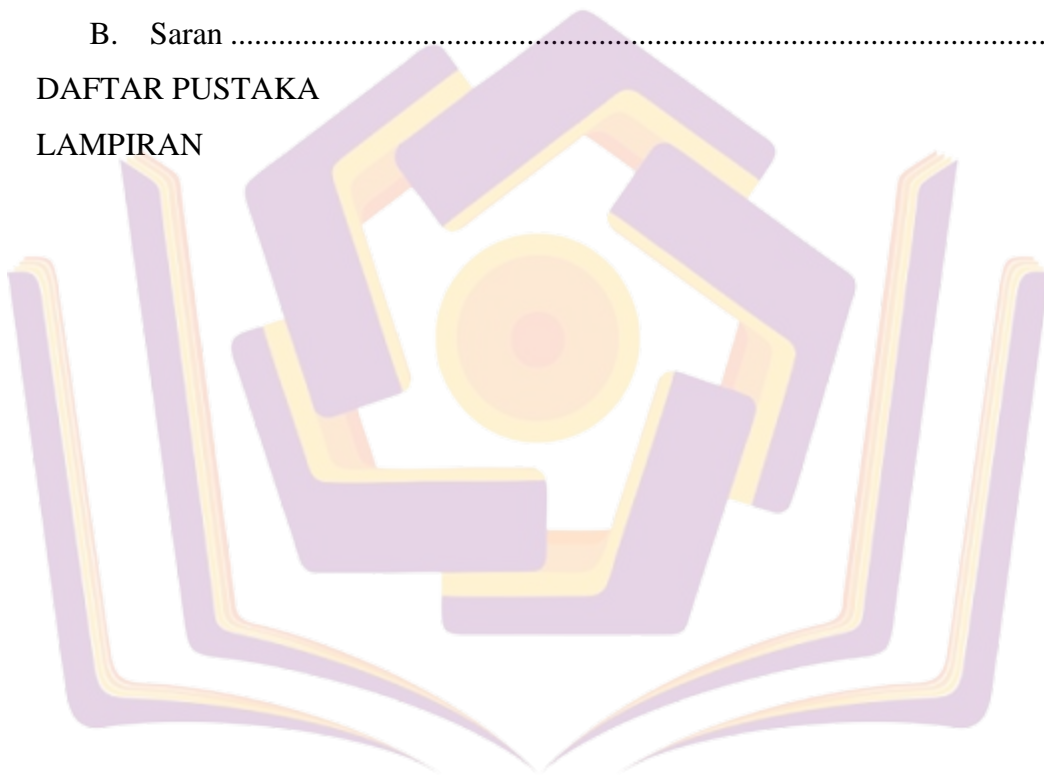
A. <i>Empathize</i>	31
B. <i>Define</i>	33
C. <i>Ideate</i>	41
D. <i>Prototype</i>	52
E. <i>Test</i>	62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

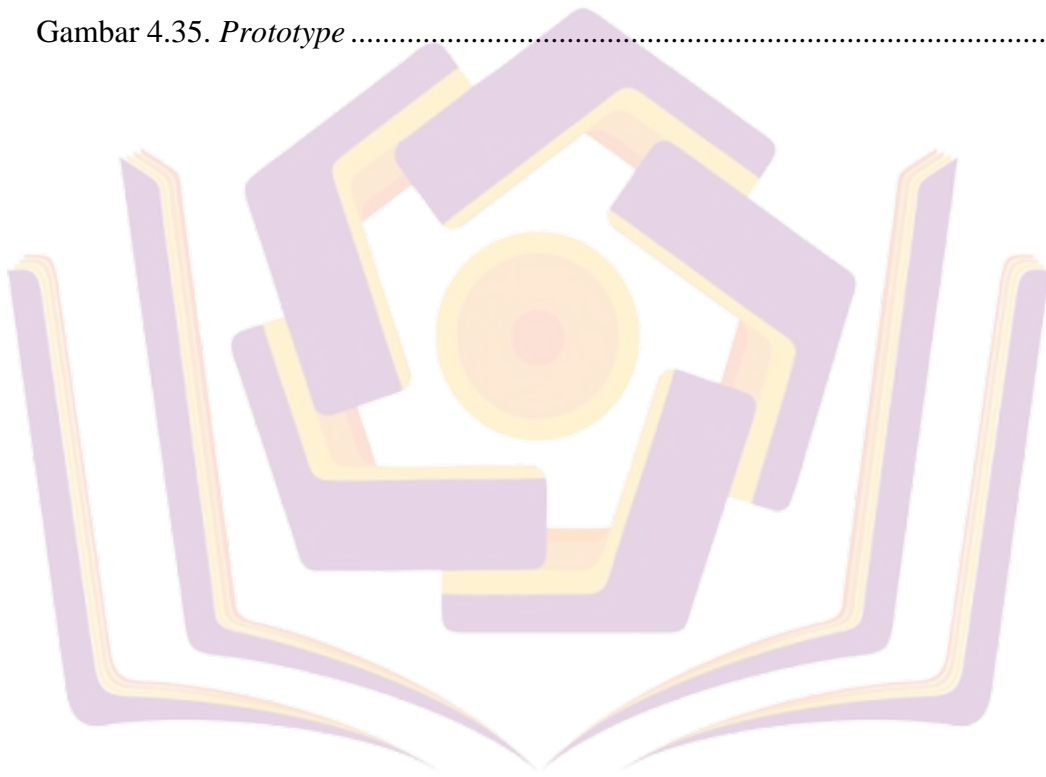
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1. Instrumen Pengujian <i>System Usability Scale</i>	29
Tabel 4.1. Responden Kriteria	32
Tabel 4.2. <i>Research Objective</i>	32
Tabel 4.3. Hasil Pengujian <i>SUS</i>	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahap <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 3.1. Kerangka Berfikir dan Tahap Penelitian	24
Gambar 3.2. Penentuan Hasil Penilaian	30
Gambar 4.1. <i>Affinity Mapping</i>	34
Gambar 4.2. <i>Empathy Map</i>	36
Gambar 4.3. <i>User Persona</i>	38
Gambar 4.4. <i>User Journey Map</i>	40
Gambar 4.5. <i>How-Might We</i>	42
Gambar 4.6. <i>Information Architecture</i>	43
Gambar 4.7. <i>User Flow</i>	44
Gambar 4.8. <i>Wireframe Halaman Home</i>	45
Gambar 4.9. <i>Wireframe Halaman Register Dosen</i>	46
Gambar 4.10. <i>Wireframe Halaman Login</i>	46
Gambar 4.11. <i>Wireframe Input Data Diri</i>	47
Gambar 4.12. <i>Wireframe Input Pendidikan</i>	47
Gambar 4.13. <i>Wireframe Input Prodi</i>	48
Gambar 4.14. <i>Wireframe Input Jabatan</i>	48
Gambar 4.15. <i>Wireframe Pengembangan Diri</i>	49
Gambar 4.16. <i>Wireframe Input Staff</i>	50
Gambar 4.17. <i>Wireframe Registrasi Admin</i>	50
Gambar 4.18. <i>Wireframe Halaman Admin</i>	51
Gambar 4.19. <i>Typography</i>	52
Gambar 4.20. <i>Colorgraphy</i>	52
Gambar 4.21. <i>Icon graphy</i>	53
Gambar 4.22. Logo	53
Gambar 4.23. Komponen Pendukung	54
Gambar 4.24. Halaman <i>Home</i>	55
Gambar 4.25. Halaman <i>Register Dosen</i>	55
Gambar 4.26. Halaman <i>Login</i>	56

Gambar 4.27. Halaman <i>Input</i> Data Diri	56
Gambar 4.28. Halaman <i>Input</i> Pendidikan	57
Gambar 4.29. Halaman <i>Input</i> Prodi	58
Gambar 4.30. Halaman <i>Input</i> Jabatan	58
Gambar 4.31. Halaman <i>Input</i> Pengembangan Diri	59
Gambar 4.32. Halaman <i>Input</i> Staff	60
Gambar 4.33. Halaman <i>Register</i> Admin	60
Gambar 4.34. Halaman Admin	61
Gambar 4.35. <i>Prototype</i>	62



DAFTAR ISTILAH

- Platform* : Suatu tempat atau medium yang menyediakan dasar atau kerangka untuk berbagai kegiatan atau layanan.
- Brainstorming* : Suatu teknik atau metode yang dipakai untuk menghasilkan ide-ide kreatif secara bersama-sama dari sekelompok orang.
- Wireframe* : Representasi visual sederhana dari antarmuka pengguna yang menunjukkan struktur dasar tanpa detail desain
- Opportunities* : Peluang atau kesempatan yang dapat diidentifikasi atau dimanfaatkan dalam suatu konteks tertentu
- Input* : data atau informasi yang dimasukkan ke dalam suatu sistem atau proses untuk diolah



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Dokumentasi

