

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
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.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
B. Metode Pengumpulan Data	28
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. <i>Emphatize</i>	34
B. <i>Define</i>	40

C. <i>Ideate</i>	46
D. <i>Prototype</i>	51
E. <i>Test</i>	71
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 4. 1 Tahap <i>Empathize Secondary Research</i>	35
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian <i>Alpha Testing</i> dengan Skala Nominal.....	76
Tabel 4. 3 Tabel <i>Beta Testing</i> dengan Kuisisioner dengan Skala Guttman.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perbedaan (sumber. geeksforgeeks.com)	17
Gambar 3. 1 Proses <i>Design Thinking</i> (sumber JIPI)	31
Gambar 4. 1 <i>Pain Point</i>	43
Gambar 4. 2 <i>How might we</i>	44
Gambar 4. 3 <i>Solution Idea</i>	48
Gambar 4. 4 <i>Affinity Diagram</i>	50
Gambar 4. 5 <i>Prioritization Idea</i>	51
Gambar 4. 6 <i>User Flow Peserta</i>	52
Gambar 4. 7 <i>User Flow Mentor</i>	53
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Register</i>	55
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Login</i>	56
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Dashboard Mentor</i>	57
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Manajemen Kelas</i>	58
Gambar 4. 12 <i>Wireframe Profile Mentor</i>	59
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Modul Materi</i>	60
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Detail Materi</i>	61
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Edit Assignment</i>	62
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Daftar Kelas</i>	63
Gambar 4. 17 <i>Wireframe Review Kelas</i>	64
Gambar 4. 18 <i>Wireframe Kelola Pertanyaan</i>	65
Gambar 4. 19 <i>Wireframe Tambah Pertanyaan</i>	66
Gambar 4. 20 <i>Wireframe Jelajahi Kelas</i>	67
Gambar 4. 21 <i>Wireframe Kelas Penulis</i>	68
Gambar 4. 22 <i>Wireframe Dashboard Peserta</i>	69
Gambar 4. 23 <i>Style Guideline</i>	70
Gambar 4. 24 <i>Middle Fidelity Register</i>	73
Gambar 4. 25 <i>High Fidelity Register</i>	73
Gambar 4. 26 <i>Middle Fidelity Dashboard Peserta</i>	73
Gambar 4. 27 <i>High Fidelity Dashboard Peserta</i>	73

Gambar 4. 28 <i>Middle Fidelity Dashboard Mentor</i>	73
Gambar 4. 29 <i>High Fidelity Dashboard Mentor</i>	73
Gambar 4. 30 Hasil Beta testing Menggunakan Maze dengan Kuisisioner	78
Gambar 4. 31 Score SUS (source: Edisusilo.com)	79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2 *Middle Fidelity* (Mentor)

Lampiran 3 *Middle Fidelity* (Peserta)

Lampiran 4 Hasil Yang Sudah Diimplementasikan di Web (Mentor)

Lampiran 5 Hasil Yang Sudah Diimplementasikan di Web (Peserta)

Lampiran 6 Affinity Diagram

Lampiran 7 *Pain Point*

Lampiran 8 *User Flow* Mentor

Lampiran 9 *Prioritization Idea*

Lampiran 10 Dokumentasi Beta Testing

