

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Tujuan Penelitian	I-4
1.4 Batasan Penelitian	I-4
1.5 Manfaat Penelitian	I-4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Landasan Teori.....	II-1
2.1.1 <i>Human Computer Interaction</i>	II-1
2.1.2 <i>User Interface (Antarmuka)</i>	II-2
2.1.3 <i>User Experience (Pengalaman Pengguna)</i>	II-2
2.1.4 <i>Usability</i>	II-2
2.1.5 <i>Website</i>	II-3
2.1.6 <i>Lean UX</i>	II-3
2.1.7 <i>Heuristic Evaluation</i>	II-4
2.1.8 <i>Prototype</i>	II-6
2.1.9 <i>Figma</i>	II-7
2.1.10 <i>Severity Rating</i>	II-7
2.2 Penelitian Terkait (<i>State of The Art</i>)	II-8
BAB III METODOLOGI	III-1
3.1 Kerangka Penelitian	III-1
3.2 Identifikasi Masalah	III-2
3.3 Pengumpulan Data	III-2
3.3.1 Studi Pustaka.....	III-3

3.3.2	Observasi.....	III-3
3.3.3	Wawancara.....	III-4
3.4	Metodologi <i>Lean UX</i>	III-4
3.4.1.	Define Outcome	III-4
3.4.2.	<i>Create MVP</i>	III-5
3.4.3.	<i>Run Experiment</i>	III-6
3.4.4.	<i>Feedback and Research</i>	III-8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-1
4. 1	Pengumpulan Data	IV-1
4. 2	<i>Metodologi Lean UX</i>	IV-3
4.2.1	<i>Define Outcome</i>	IV-3
4.2.2	<i>Create MVP</i>	IV-11
4.2.3	<i>Run Experiment</i>	IV-28
4.2.4	<i>Feedback and Research</i>	IV-35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		V-1
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	III-1
Gambar 4.2.1 Affinity Diagram (Ideate & Group)	IV-6
Gambar 4.2.2 Group Affinity Diagram.....	IV-7
Gambar 4.2.3 User Persona.....	IV-7
Gambar 4.2.4 Journey Map Experiment	IV-9
Gambar 4.2.5 Problem Statement & How Might We	IV-10
Gambar 4.2.6 Wireframe Landing Page	IV-12
Gambar 4.2.7 Wireframe Sign Up	IV-13
Gambar 4.2.8 Wireframe Trip Page.....	IV-14
Gambar 4.2.9 Wireframe Booking Page	IV-15
Gambar 4.2.10 Wireframe Payment.....	IV-16
Gambar 4.2.11 Wireframe e-Ticket	IV-17
Gambar 4.2.12 Wireframe Booking History.....	IV-18
Gambar 4.2.13 Wireframe Account Page	IV-19
Gambar 4.2.14 Landing Page.....	IV-21
Gambar 4.2.15 Sign Up.....	IV-22
Gambar 4.2.16 Trip Page	IV-23
Gambar 4.2.17 Booking Page	IV-24
Gambar 4.2.18 Payment Detail	IV-25
Gambar 4.2.19 E-Ticket.....	IV-26
Gambar 4.2.20 Booking History	IV-27
Gambar 4.2.21 Account Page	IV-28
Gambar 4.2.22 Validasi Kesalahan pada Formulir	IV-38
Gambar 4.2.23 Penyesuaian Format Tanggal Lokal.....	IV-39
Gambar 4.2.24 Penambahan Opsi Pembatalan Pesanan	IV-40
Gambar 4.2.25 Konsistensi Desain Tombol Aksi.....	IV-40
Gambar 4.2.26 Penambahan Placeholder pada Kolom Input	IV-41
Gambar 4.2.27 Penanda Halaman Aktif pada Navigasi.....	IV-42
Gambar 4.2.28 Ringkasan Informasi Sebelum Konfirmasi Pesanan	IV-43
Gambar 4.2.29 Landing Page Fixed.....	IV-45
Gambar 4.2.30 Sign Up Fixed	IV-46
Gambar 4.2.31 Sign Up Error	IV-47
Gambar 4.2.32 Login Error.....	IV-48
Gambar 4.2.33 Trip Page Fixed	IV-49
Gambar 4.2.34 Detail Order.....	IV-50
Gambar 4.2.35 Quick Booking	IV-51
Gambar 4.2.36 Order Page.....	IV-51
Gambar 4.2.37 Order Cancel	IV-52
Gambar 4.2.38 Payment Method	IV-53
Gambar 4.2.39 Payment Confirm	IV-54
Gambar 4.2.40 Payment Result.....	IV-55
Gambar 4.2.41 Account Page Fixed	IV-56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prinsip Heuristic Evaluation	II-5
Tabel 2.2 Interpretasi Skala Severity Nielsen	II-8
Tabel 2.3 State of The Art.....	II-10
Tabel 2.4 Matriks Penelitian	II-18
Tabel 3.1 Skenario Pengujian	III-7
Tabel 4.1 Konfirmasi Pengujian Evaluator Pertama.....	IV-31
Tabel 4.2 Konfirmasi Pengujian Evaluator Kedua	IV-34
Tabel 4.3 Rekomendasi Perbaikan Evaluator Pertama	IV-36
Tabel 4.4 Rekomendasi Perbaikan Evaluator Kedua	IV-37