

Daftar Isi

PENGESAHAN	i
PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
Abstrak	iv
<i>Abstract</i>	v
Motto.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
BAB I	I-1
PENDAHULUAN	I-1
1.1. Latar Belakang.....	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-3
1.3. Tujuan Penelitian.....	I-3
1.4. Batasan Masalah.....	I-4
1.5. Manfaat.....	I-4
BAB II.....	II-1
TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1. Landasan Teori	II-1
2.1.1. Warna Berdasarkan Teori Warna Menurut <i>Brewster</i>	II-1
2.1.1.1. Pengertian Warna.....	II-1
2.1.1.2. Teori <i>Brewster</i>	II-2
2.1.2. <i>UI Google Home Assistant</i> Dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i>	II-2
2.1.2.1. Aplikasi <i>Mobile</i>	II-2
2.1.2.2. <i>User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i>	II-3
2.1.2.3. <i>Google Home Assistant</i>	II-3

2.1.2.4.	Analisis Data.....	II-5
2.1.2.5.	<i>User Persona</i>	II-5
2.1.2.6.	Pendekatan <i>Design Thinking</i>	II-5
2.1.3.	Pengujian.....	II-8
2.1.3.1.	<i>Usability Testing</i>	II-8
2.1.3.2.	<i>Google HEART Metric</i>	II-9
2.2.	Penelitian Terkait.....	II-9
BAB III	III-1
METODE PENELITIAN	III-1
3.1.	<i>Empathize</i>	III-1
3.2.	<i>Define</i>	III-4
3.3.	<i>Ideate</i>	III-4
3.4.	<i>Prototype</i>	III-5
3.5.	<i>Test</i>	III-6
BAB IV	IV-1
HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1.	Tahapan <i>Design Thinking</i>	IV-1
4.1.1.	<i>Empathize</i>	IV-1
4.1.1.1.	Identifikasi Masalah.....	IV-1
4.1.1.2.	Analisis Kebutuhan.....	IV-4
4.1.2.	<i>Define</i>	IV-5
4.1.3.	<i>Ideate</i>	IV-7
1.	<i>How Might We</i>	IV-8
2.	<i>Crazy 8</i>	IV-9
4.1.4.	<i>Prototype</i>	IV-17
a.	<i>Wireframe</i>	IV-18
1.	<i>Low Fidelity Wireframe</i>	IV-18
2.	<i>High Fidelity Wireframe</i>	IV-21
b.	<i>Userflow</i>	IV-26
4.1.5.	<i>Test</i>	IV-27

BAB V.....	V-1
SIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1. Simpulan.....	V-1
5.2. Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA	1
Lampiran 1.....	L1-1
Lampiran 2.....	L2-1

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	II-10
Tabel 4.1 Contoh Angket Kuesioner Penilaian.....	IV-1
Tabel 4.2 Hasil Identifikasi Masalah	IV-3
Tabel 4.3 Hipotesis Awal.....	IV-6
Tabel 4.4 <i>How Might We</i>	IV-7
Tabel 4.5 Parameter <i>HEART Metrics</i>	IV-27
Tabel 4.6 <i>Goal-Signal-Metrics</i>	IV-28
Tabel 4.7 Pernyataan Kuesioner	IV-28
Tabel 4.8 Skala <i>Likert</i>	IV-30
Tabel 4.9 <i>Level of Usability</i>	IV-31
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan <i>HEART Metrics</i>	IV-34

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Metode <i>Design Thinking</i>	III-1
Gambar 3.2 Ilustrasi <i>Wireframe</i>	III-6
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi <i>Google Home</i>	IV-4
Gambar 4.2 <i>How Might We Ideate</i>	IV-9
Gambar 4.3 <i>Crazy 8</i> Halaman <i>Login</i>	IV-10
Gambar 4.4 <i>Crazy 8</i> Halaman Isi <i>Password</i>	IV-11
Gambar 4.5 <i>Crazy 8</i> Halaman Utama	IV-12
Gambar 4.6 <i>Crazy 8</i> Halaman Setelan	IV-13
Gambar 4.7 <i>Crazy 8</i> Fitur Ubah Warna	IV-14
Gambar 4.8 <i>Crazy 8</i> Halaman Personalisasi.....	IV-15
Gambar 4.9 <i>Crazy 8</i> Fitur Ubah <i>Font</i>	IV-16
Gambar 4.10 <i>Crazy 8</i> Halaman Utama Setelah Fitur Ubah Warna dan <i>Font</i>	IV-17
Gambar 4.11 <i>Low Fidelity Wireframe</i> Halaman Utama	IV-18
Gambar 4.12 <i>Low Fidelity Wireframe</i> Halaman Setelan	IV-19
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity Wireframe</i> Halaman Personalisasi	IV-20
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Utama.....	IV-21
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Setelan.....	IV-22
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Setelan (Penambahan Fitur).....	IV-23
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Setelan Fitur Ubah Warna	IV-24
Gambar 4.18 <i>High Fidelity Wireframe Google Home by Figma</i>	IV-25
Gambar 4.19 <i>High Fidelity Wireframe</i> Halaman Setelan <i>by Figma</i>	IV-26
Gambar 4.20 <i>User Flow</i> Aplikasi <i>Google home</i>	IV-26
Gambar 4.42 Perbandingan Tampilan <i>UI</i> aplikasi <i>Google Home</i> Sebelum dan Sesudah Improvisasi	IV-35
Gambar 4.43 Perbandingan Tampilan <i>UI</i> aplikasi <i>Google Home</i> Sebelum dan Sesudah Improvisasi	IV-36