

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Aplikasi	7
2.1.1 Profil Aplikasi	7
2.1.2 Logo Aplikasi	8
2.2 Profil Rumah Cemara.....	8
2.2.1 Tujuan Rumah Cemara.....	8
2.2.2 Logo Rumah Cemara.....	9
2.3 Landasan Teori.....	9
2.3.1 <i>Chatbot</i>	9
2.3.2 Desain Interaksi	10
2.3.3 <i>User Interface</i> (UI).....	10
2.3.4 <i>User Experience</i> (UX).....	10
2.3.5 Desain Inklusif	11
2.3.6 <i>Task Centered Design</i> (TCD).....	13
2.3.7 <i>Usability Testing</i>	14

2.3.8	<i>Persona</i>	16
2.3.9	<i>User Journey</i>	16
2.3.10	Task Flow	17
2.3.11	<i>User Flow</i>	18
2.3.12	<i>Wireframe</i>	18
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN INTERAKSI.....	19
3. 1	Analisis Masalah	19
3.1.1	Analisis Sistem	19
3.1.2	Identifikasi Tugas	20
3.1.3	Identifikasi pengguna	22
3.1.4	Hasil Pengujian.....	22
3. 2	<i>User Research</i>	30
3.2.1	Persona	30
3.2.2	<i>User Journey</i>	34
3.2.3	<i>Task Flow</i>	35
3. 3	Perancangan	36
3.3.1	Perancangan <i>Chatbot</i>	36
3.3.2	Perancangan Desain Interaksi.....	48
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	57
4.1	Implementasi	57
4.1.1	Implementasi <i>User Interface</i>	57
4.1.2	Perbandingan <i>User Interface</i>	70
4.2	Pengujian.....	75
4.2.1	Tugas pengujian	75
4.2.2	Hasil pengujian.....	76
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran.....	79