DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Maksud dan Tujuan 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Metode penelitian 3
I.5.1 Pengumpulan Data 4
I.6 Metodelogi penelitian 4
I.7 Sistematika Penulisan 7
BAB II 9
LANDASAN TEORI 9
II.1 Profil Perusahaan 9
II.1.1 Logo Perusahaan 9
II.1.2 Visi dan Misi 10
II.2 Interaksi manusia dan komputer 10
II.3 Desain Interaksi 11
II.4 User Experience (UX) 12
II.5 User Interface 13
II.6 Desain thinking 14
II.7 Usability 18

II.8 User Personas.....19
BAB III 21
METODOLOGI PENELITIAN.....21
III.1 Empathize 21
III.1.1 Observasi.....21
III.1.2 Wawancara pengguna 28
III.1.3 Empathy map 30
III.2 Define 35
III.2.1 Problem Statment pengguna 36
III.2.2 Goals statment pengguna 36
III.2.3 Klasifikasi Kebutuhan Dan Keinginan Pengguna.....37
III.3 Ideate.....38
III.3.1 Mind Maping Ide Solusi 38
III.3.2 User Flow.....41
III.3.2.1 User Flow Pendaftaran Akun 41
III.3.2.2 User Flow Pendaftaran Akun / login via google atau facebook.....42
III.3.2.3 User Flow Login Akun.....43
III.3.2.4 User Flow pencarian tiket 43
III.3.2.5 User Flow Pemesanan Tiket.....44
III.3.2.6 User Flow Refund 45
III.3.2.7 User Flow Daftar Volunter.....45
III.3.2.8 User Flow Melihat Promo 45
III.3.2.9 User Flow Melihat Notifikasi.....46
III.3.2.10 User Flow Melakukan Scan Masuk Event 46
III.3.2.11 User Flow Melihat Histori Pesanan 47
III.3.2.12 User Flow Mengubah Profil.....47
III.3.2.13 User Flow Logout.....47
III.3.2.14 User Flow Melihat Tentang Secrecreative 48
III.3.2.15 User Flow Melihat Kebijakan Dan Privasi 48
III.3.3 Wireframe 49
III.3.3.1 Wireframe Halaman Onboarding 49
III.3.3.2 Wireframe Halaman Daftar 50

III.3.3.3 Wireframe Halaman Login.....51
III.3.3.4 Wireframe Halaman Home 52
III.3.3.5 Wireframe Halaman Notifikasi 53
III.3.3.6 Wireframe Halaman Search 54
III.3.3.7 Wireframe Halaman Promo 55
III.3.3.8 Wireframe Halaman Event Rekomendasi 56
III.3.3.9 Wireframe Halaman Event Akan Datang.....56
III.3.3.10 Wireframe Halaman Detail Event 57
III.3.3.11 Wireframe Halaman Konfirmasi Pemesanan.....58
III.3.3.12 Wireframe halaman pembayaran 59
III.3.3.13 Wireframe Halaman Pesanan 60
III.3.3.14 Wireframe Halaman Tiket Qr Code 62
III.3.3.15 Wireframe Halaman Pengajuan Refund.....63
III.3.3.16 Wireframe Halaman Refund 64
III.3.3.17 Wireframe Halaman Profil 64
III.3.3.18 Wireframe Halaman List Volunteer Dan Deskripsi Volunter.....65
III.3.3.19 Wireframe halaman Status volunteer 66
III.3.3.20 Wireframe Halaman Detail Akun 67
III.3.3.21 Wireframe Halaman Tentang 68
III.3.3.22 Wireframe Halaman Kebijakan Dan Privasi 69
BAB IV 71
IV.1 Prototype.....71
IV.1.1 Purwarupa halaman Splashscreen dan onboarding.....71
IV.1.2 Purwarupa halaman masuk dan pendaftaran.....72
IV.1.3 Purwarupa halaman utama.....73
IV.1.4 Purwarupa halaman pencarian 74
IV.1.5 Purwarupa Halaman Daftar Event, Detail Event, Kategori Tiket, Pembayaran dan Informasi Pembayaran.....75
IV.1.6 Purwarupa Halaman Pesanan, Penukaran Tiket dan Refund.....76
IV.1.7 Purwarupa Halaman Notifikasi, Promo dan Event Akan Datang.....77
IV.1.8 Purwarupa Halaman List volunteer dan Detail volunter.....78
IV.1.9 Purwarupa Halaman Profil, Tentang dan kebijakan privasi 80

IV.1.10 Purwarupa Halaman Daftar Volunter Dan Daftar Refund.....81
IV.2 Test 82
IV.2.1 Skenario Pengguna.....82
IV.2.1.1 Skenario Pengguna Pendaftaran Akun.....82
IV.2.1.2 Skenario Pengguna Memesan Tiket.....83
IV.2.1.3 Skenario Pengguna Mengajukan Refund Tiket.....83
IV.2.1.4 Skenario Pengguna mendaftar Volunteer.....84
IV.2.1.5 Skenario Pengguna Mencari Tiket 84
IV.2.2 Usability testing 85
IV.2.2.1 Metrik Dan Indikator usability testing 85
IV.2.2.2 Pengujian skenario Pendaftaran Akun 85
IV.2.2.3 pengujian Skenario Pengguna Memesan Tiket 86
IV.2.2.4 Pengujian Skenario Pengguna Mengajukan Refund Tiket.....87
IV.2.2.5 Pengujian Skenario Pengguna mendaftar Volunteer.....87
IV.2.2.6 pengujian Skenario Pengguna Mencari Tiket 88
IV.2.2.7 Perhitungan metrik Learnability 88
IV.2.2.8 Perhitungan matrix Efficiency 89
IV.2.2.9 Perhitungan metrik statisfication.....91
BAB V.....93
KESIMPULAN DAN SARAN.....93
V.1 KESIMPULAN 93
V.2 SARAN.....93
Daftar Pustaka 95