

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah.....	3
1.3    Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.4    Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.5    Ruang lingkup Tugas Akhir.....	4
1.6    Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB 2 .....</b>	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1    Penelitian Terdahulu .....	6
2.2    Perancangan Sistem .....	13
2.3    Desain .....	14
2.4 <i>User interface</i> .....	14
2.5 <i>User Experience</i> .....	14
2.6 <i>Prototype</i> .....	15
2.7    Figma .....	15

2.8	Metode <i>Design Thinking</i> .....	16
2.8.1	<i>Emphatize</i> .....	16
2.8.1.1	<i>Empathy Map</i> .....	17
2.8.2	<i>Define</i> .....	17
2.8.2.1	<i>User Persona</i> .....	17
2.8.3	<i>Ideate</i> .....	18
2.8.3.1	<i>Userflow</i> .....	18
2.8.3.2	<i>Sitemap</i> .....	19
2.8.4	<i>Prototype</i> .....	19
2.8.4.1	<i>Wireframe</i> .....	20
2.8.5	<i>Test</i> .....	20
2.9	<i>Usability</i> .....	21
2.10	<i>System Usability Scale</i> .....	23
2.11	<i>Use Case Diagram</i> .....	23
2.12	<i>Human Computer Interaction</i> .....	24
2.13	Desain Interaksi.....	25
2.14	Model GOMS.....	25
2.15	Perbandingan Model Interaksi.....	26
<b>BAB 3</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
3.1	Rencana Penelitian.....	29
3.2	Objek Penelitian.....	30
3.2.1	Tempat Penelitian.....	30
3.2.2	Waktu Penelitian.....	31
3.3.	Tehnik Pengumpulan Data.....	31
3.3.1	Observasi.....	32
3.3.2	Wawancara.....	32
3.4	Proses bisnis yang sudah berjalan.....	33
3.5	Metode Penelitian.....	34

3.5.1	Skenario Desain Penelitian .....	34
3.5.2	Metode <i>Design Thinking</i> .....	34
3.5.2.1	<i>Emphatize</i> .....	35
3.5.2.2	<i>Define</i> .....	36
3.5.2.3	<i>Ideate</i> .....	37
3.5.2.3.1	<i>Userflow</i> .....	37
3.5.2.3.2	<i>Sitemap</i> .....	37
3.5.2.3.3	GOMS dan GLM .....	37
3.5.2.4	<i>Prototype</i> .....	38
3.5.2.4.1	<i>Wireframe</i> .....	39
3.5.2.5	<i>Test</i> .....	39
3.5.2.5.1	<i>Total Predicted Time GOMS</i> .....	39
3.5.2.5.2	<i>System Usability Scale</i> .....	39
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>43</b>
4.1	Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	43
4.1.2	<i>Empathize</i> .....	43
4.1.2.1	Fisioterapis .....	43
4.1.2.2	Client Fisioterapi .....	45
4.1.3	<i>Define</i> .....	46
4.1.3.1	<i>User Persona</i> Fisioterapis .....	47
4.1.3.2	<i>User Persona</i> Atlet .....	49
4.1.4	<i>Ideate</i> .....	52
4.1.4.1	<i>Use Case</i> .....	52
4.1.4.2	<i>Userflow</i> .....	53
4.1.4.3	<i>Sitemap</i> Keseluruhan .....	56
4.1.4.4	<i>GOMS Analysis dan Gesture Level Model</i> .....	56
4.1.5	<i>Prototype</i> .....	67
4.1.5.1	<i>Low-Fidelity Wireframes</i> .....	67

4.1.5.1.1	Desain <i>Low Fidelity Userflow 1</i> .....	68
4.1.5.1.2	Desain <i>Low Fidelity Userflow 2</i> .....	69
4.1.5.1.3	Desain <i>Low Fidelity Userflow 3</i> .....	70
4.1.5.2	<i>High-Fidelity</i> .....	71
4.1.5.2.1	Desain <i>Userflow 1</i> .....	71
4.1.5.2.2	Desain <i>Userflow 2</i> .....	75
4.1.5.2.3	Desain <i>Userflow 3</i> .....	81
4.1.6	<i>Test</i> .....	87
4.1.6.1	<i>Total Predicted Time GOMS dan Total Actual Time GOMS</i> ..	88
4.1.6.2	<i>Usability Testing kepada prototype</i> .....	89
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	.....	92
5.1	Kesimpulan .....	92
5.2	Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	93

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2.1.1</b> Penelitian Terdahulu .....	6
<b>Tabel 2.11.1</b> Simbol- Simbol Diagram Use Case .....	23
<b>Tabel 3.5.1</b> Jenis Operator.....	38
<b>Tabel 3.5.2</b> Tabel Perhitungan Score SUS .....	40
<b>Tabel 3.5.3</b> Tabel Jawaban Skor SUS .....	41
<b>Tabel 4.1.1</b> Tabel GOMS dan GLM 1 .....	57
<b>Tabel 4.1.2</b> Tabel GOMS dan GLM 2 .....	60
<b>Tabel 4.1.3</b> Tabel GOMS dan GLM 3 .....	63
<b>Tabel 4.1.4</b> Total Predicted Time GOMS GLM .....	88
<b>Tabel 4.1.5.</b> Total Actual Time .....	88
<b>Tabel 4.1.6</b> Desain Userflow 1 .....	90
<b>Tabel 4.1.7</b> Desain Userflow 3.....	91

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.8.1</b> Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	16
<b>Gambar 2.8.2</b> Contoh User Persona .....	18
<b>Gambar 2.8.3</b> Contoh Userflow .....	19
<b>Gambar 2.8.4</b> Contoh Sitemap .....	19
<b>Gambar 2.9.1</b> Usability Model Nielsen.....	22
<b>Gambar 2.12.1</b> HCI. ....	25
<b>Gambar 2.15.1</b> Model Interaksi 1 .....	27
<b>Gambar 2.15.2</b> Model Interaksi 2.....	27
<b>Gambar 2.15.3</b> Model Interaksi 3.....	28
<b>Gambar 3.1.1</b> Tahapan Penelitian .....	29
<b>Gambar 3.2.1</b> Klinik Physiorehab karawaci.....	30
<b>Gambar 3.2.2</b> Dokumentasi Penelitian.....	31
<b>Gambar 3.4.1</b> Proses bisnis yang sudah berjalan .....	33
<b>Gambar 3.5.1</b> Tahapan Design Thinking .....	34
<b>Gambar 3.5.2</b> SUS Score.....	42
<b>Gambar 4.1.1</b> <i>Empathy Map</i> .....	43
<b>Gambar 4.1.2</b> Atlet .....	45
<b>Gambar 4.1.3</b> <i>User persona 1</i> .....	47
<b>Gambar 4.1.4</b> <i>User Persona 2</i> .....	48
<b>Gambar 4.1.5</b> <i>User Persona 3</i> .....	49
<b>Gambar 4.1.6</b> User Persona 4 .....	51
<b>Gambar 4.1.7</b> Use Case Diagram .....	52
<b>Gambar 4.1.8</b> Userflow 1 .....	53
<b>Gambar 4.1.9</b> <i>Userflow 2</i> .....	54
<b>Gambar 4.1.10</b> <i>Userflow 3</i> .....	55
<b>Gambar 4.1.11</b> <i>Sitemap</i> .....	56
<b>Gambar 4.1.12</b> Low Fidelity <i>Userflow 1</i> .....	68
<b>Gambar 4.1.13</b> Low Fidelity Userflow 2 .....	69
<b>Gambar 4.1.14</b> Low Fidelity Userflow 3 .....	70
<b>Gambar 4.1.15</b> Halaman Splashscreen 1 .....	71

<b>Gambar 4.1.16</b> Halaman Menu 1 .....	71
<b>Gambar 4.1.17</b> Halaman Menu Registrasi 1 .....	72
<b>Gambar 4.1.18</b> Halaman Konsultasi 1 .....	72
<b>Gambar 4.1.19</b> Halaman Profile 1 .....	73
<b>Gambar 4.1.20</b> Halaman Pemesanan 1 .....	74
<b>Gambar 4.1.21</b> Halaman Exercise 2 .....	75
<b>Gambar 4.1.22</b> Halaman Splashscreen 2 .....	75
<b>Gambar 4.1.23</b> Halaman Menu 2 .....	76
<b>Gambar 4.1.24</b> Halaman Registrasi 2 .....	76
<b>Gambar 4.1.25</b> Halaman Forgot My Password .....	77
<b>Gambar 4.1.26</b> Halaman Konsultasi 2 .....	77
<b>Gambar 4.1.27</b> Halaman Profile 2 .....	78
<b>Gambar 4.1.28</b> Halaman Pemesanan 2 .....	79
<b>Gambar 4.1.29</b> Halaman My Appointment .....	79
<b>Gambar 4.1.30</b> Halaman My Fisioterapist .....	80
<b>Gambar 4.1.31</b> Halaman Exercise 2 .....	81
<b>Gambar 4.1.32</b> Halaman Splashscreen 3 .....	82
<b>Gambar 4.1.33</b> Halaman Menu 3 .....	82
<b>Gambar 4.1.34</b> Halaman Registrasi 3 .....	83
<b>Gambar 4.1.35</b> Halaman Menu Fisioterapi Price .....	83
<b>Gambar 4.1.36</b> Halaman Forgot Password 3 .....	84
<b>Gambar 4.1.37</b> Halaman Konsultasi 3 .....	84
<b>Gambar 4.1.38</b> Halaman Profile 3 .....	85
<b>Gambar 4.1.39</b> Halaman Pemesanan 3 .....	86
<b>Gambar 4.1.40</b> Halaman Exercise 3 .....	87
<b>Gambar 4.1.41</b> Kuisisioner <i>Usability</i> .....	89
<b>Gambar 4.1.42</b> Pemilihan Desain .....	89

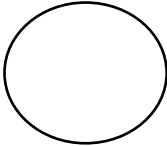
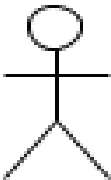



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran Riwayat Hidup.....	96
Lampiran Form Wawancara Fisioterapis.....	97
Lampiran Form Wawancara Client Fisioterapi.....	98



## DAFTAR SIMBOL

## A. Simbol Usecase Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>Use Case</i> .
<p>Aktor / <i>Actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor.
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
<p>Ekstensi/<i>extend</i></p> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
<p>Generalisasi/<i>generalization</i></p> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.