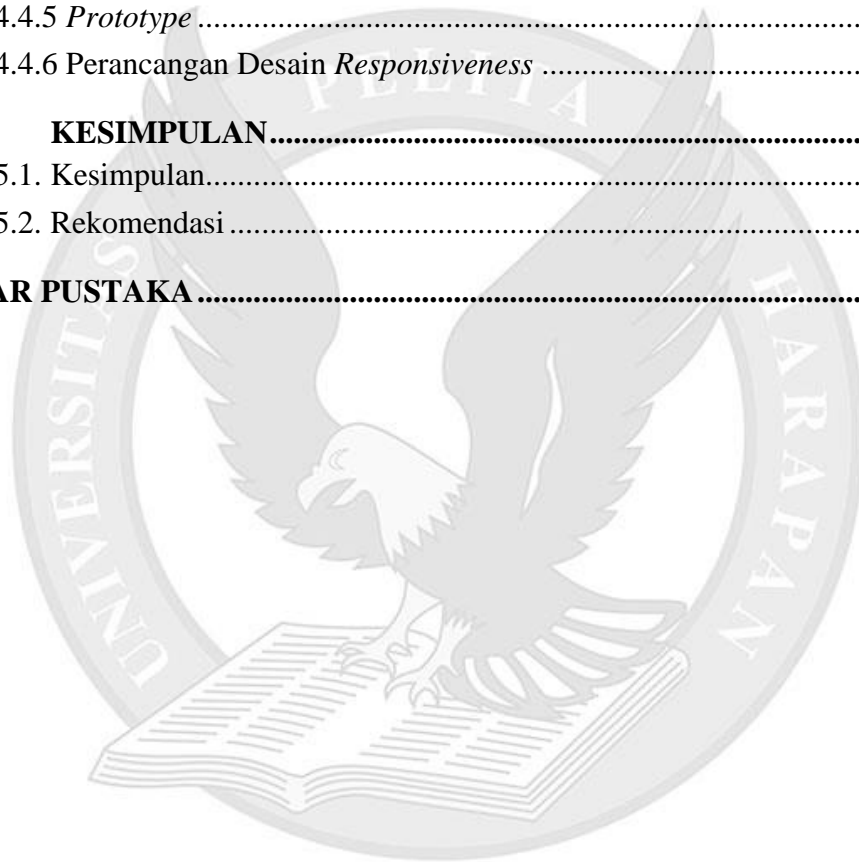


## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>4</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>5</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>6</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>8</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>10</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>11</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>12</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>13</b>
1.1. Latar Belakang .....	13
1.2. Identifikasi Masalah .....	14
1.3. Rumusan Masalah .....	15
1.4. Tujuan Perancangan .....	15
1.5. Manfaat Perancangan .....	16
<b>BAB II TINJAUAN LITERATUR</b> .....	<b>17</b>
2.1. <i>Usability</i> .....	17
2.2 <i>User Experience (UX)</i> .....	17
2.2.1 <i>Heuristic Usability</i> .....	17
2.3 <i>User Interface (UI)</i> .....	19
2.3.1 <i>Meta Principles and Visual Usability Tools</i> .....	19
2.4 <i>Responsive Web Design</i> .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Metode Leah Buley .....	24
3.2 Waktu dan Tempat Perancangan .....	24
<b>BAB IV PERANCANGAN</b> .....	<b>28</b>
4.1 Tahap <i>Discovery</i> .....	28
4.1.1 Analisis Kebutuhan <i>Stakeholder</i> .....	28
4.1.2 Analisis SWOT .....	28
4.1.3 <i>Requirements Gathering</i> .....	29
4.2 Tahap <i>Strategy</i> .....	30
4.2.1 Analisis <i>UX</i> dengan <i>Heuristic Usability Principles</i> .....	31
4.2.2 Analisis <i>UI</i> dengan <i>Meta Principles</i> .....	34
4.2.3 Analisis Desain <i>Responsiveness</i> .....	41
4.2.4 Identifikasi dan Analisis Merek Millars .....	45

4.2.5 <i>Roadmap</i> .....	48
4.3 Tahap <i>User Research</i> .....	49
4.3.1 <i>User Research</i> .....	49
4.3.2 <i>User Persona</i> dan <i>User Journey</i> .....	50
4.4 Tahap <i>Design</i> .....	56
4.4.1 Perancangan <i>Sitemap</i> dan <i>task diagrams</i> .....	56
4.4.2 Perancangan <i>Wireframe Low-fidelity</i> .....	61
4.4.3 Perancangan <i>Design Comps</i> dan <i>Wireframe High-fidelity</i> .....	63
4.4.4 Perancangan <i>Design Specifications</i> dan <i>Pattern Guides</i> .....	76
4.4.5 <i>Prototype</i> .....	86
4.4.6 Perancangan Desain <i>Responsiveness</i> .....	90
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	<b>100</b>
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Rekomendasi .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>102</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram metode perancangan menurut Leah Buley .....	24
Gambar 4.1 Logo Millars Digital Indonesia .....	46
Gambar 4.2 Penjabaran elemen pada logo Millars .....	47
Gambar 4.3 <i>Color palette</i> identitas visual Millars Digital Indonesia .....	47
Gambar 4.4 <i>Typeface website</i> Millars Digital Indonesia .....	47
Gambar 4.5 <i>List</i> klien-klien Millars .....	49
Gambar 4.6 <i>List</i> proyek-proyek dan desain Millars .....	50
Gambar 4.7 <i>User persona 1</i> .....	51
Gambar 4.8 <i>User journey 1</i> .....	52
Gambar 4.9 <i>User persona 2</i> .....	53
Gambar 4.10 <i>User journey 2</i> .....	55
Gambar 4.11 <i>Sitemap website</i> saat ini .....	58
Gambar 4.12 <i>Sitemap website</i> yang akan dirancang .....	60
Gambar 4.13 <i>Wireframe low-fidelity</i> .....	62
Gambar 4.14 <i>Wireframe high-fidelity</i> .....	64
Gambar 4.15 Ekstraksi elemen-elemen visual pada merek Millars .....	76
Gambar 4.16 Komposisi elemen-elemen visual .....	77
Gambar 4.17 <i>Responsiveness design</i> pada <i>desktop</i> .....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis <i>UX</i> menggunakan 10 <i>heuristic usability principles</i> .....	31
Tabel 4.2 Analisis <i>UI</i> menggunakan <i>meta principles</i> .....	35
Tabel 4.3 Perbedaan <i>responsive</i> desain <i>desktop</i> dan <i>mobile</i> .....	42
Tabel 4.4 <i>Roadmap</i> tahap <i>discovery</i> hingga <i>user research</i> .....	48
Tabel 4.5 <i>Roadmap</i> tahap <i>user research</i> hingga <i>design</i> .....	48
Tabel 4.4 Solusi <i>UX</i> menggunakan <i>heuristic usability principles</i> .....	65
Tabel 4.5 Solusi <i>UI</i> menggunakan <i>meta principles</i> .....	69
Tabel 4.6 <i>UI kit</i> tombol pada <i>website</i> .....	78
Tabel 4.7 <i>UI kit</i> komponen lainnya pada <i>website</i> .....	85
Tabel 4.8 <i>Screenshot</i> desain setiap halaman <i>website</i> pada layar <i>mobile</i> .....	87
Tabel 4.9 Penjabaran desain setiap halaman <i>website</i> pada layar <i>desktop</i> .....	92
Tabel 4.10 Solusi <i>responsiveness</i> menggunakan <i>principles of responsive web design</i>	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran C Bukti Bimbingan .....C1-C3

