

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	2
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Pembahasan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Manajemen Sumber Daya Manusia	6
II.2 Penilaian Kinerja	7
II.3 <i>Self-appraisal</i>	8
II.4 Koperasi Pembiayaan Mikro	8
II.5 <i>User-centered Design</i>	9
II.6 <i>User Interface</i>	9

II.6.1	<i>Low-fidelity Prototype</i>	10
II.6.2	<i>High-fidelity Prototype</i>	10
II.7	<i>User Experience</i>	10
II.8	<i>Interface Level Design</i>	11
II.9	<i>Persona</i>	12
II.10	<i>Design Principles</i>	14
II.11	<i>Material Design</i>	15
II.12	<i>Usability Testing</i>	16
II.13	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
II.14	<i>Framework Yii</i>	19
II.15	<i>State of the Art</i>	21
II.16	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme.....	25
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	26
III.1	Model Konseptual.....	26
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	27
III.3	Alasan Pemilihan Metode.....	30
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
IV.1	Tahap <i>Understand Context of Use</i>	32
IV.1.1	Analisis Hasil Wawancara	32
IV.1.2	Kesimpulan Wawancara.....	34
IV.1.3	<i>Persona</i>	35
IV.1.3.1	<i>Persona</i> Pegawai Atasan	35
IV.1.3.2	<i>Persona</i> Pegawai Bawahan	36
IV.1.4	Analisis Proses Bisnis Eksisting	36
IV.2	Tahap <i>Specify User Requirements</i>	37
IV.2.1	Analisis <i>Gap</i>	38

IV.2.2	Analisis Proses Bisnis <i>Targeting</i>	39
IV.2.3	Analisis Aktor	40
IV.2.4	Analisis Fitur	40
IV.2.5	Perancangan <i>Interface Level Design</i>	43
IV.2.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	43
IV.2.5.2	<i>Use Case Scenario</i>	47
IV.2.5.3	<i>Activity Diagram</i>	50
IV.2.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	56
IV.2.6	Arsitektur Informasi	60
IV.3	Tahap <i>Design Solutions</i>	61
IV.3.1	<i>Material Designs</i>	61
IV.3.1.1	Warna	61
IV.3.1.2	Tipografi	63
IV.3.1.3	Ikon	64
IV.3.1.4	Komponen	67
IV.3.2	Perancangan <i>Prototype</i>	69
IV.3.2.1	<i>Low-fidelity prototype</i>	70
IV.3.2.2	<i>High-fidelity prototype</i>	77
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	97
V.1	Implementasi Sistem	97
V.1.1	Implementasi Sistem Admin	97
V.1.2	Implementasi Sistem Pegawai Bawahan	104
V.1.3	Implementasi Sistem Pegawai Atasan	105
V.2	Tahap <i>Evaluate Against Requirements</i>	106
V.2.1	Hasil Evaluasi Wawancara	106
V.2.2	Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i>	108

V.2.2.1	Hasil Pengujian <i>Usability Testing User</i> Pegawai	108
V.2.2.2	Hasil Pengujian <i>Usability Testing User</i> Admin.....	109
V.2.3	Hasil Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	112
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	114
VI.1	Kesimpulan	114
VI.2	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	120