

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
PERNYATAAN ORISINALITAS	4
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	12
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan dan Manfaat	14
1.3.1 Tujuan	14
1.3.2 Manfaat	15
1.4 Batasan Masalah.....	15
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Penelitian Terdahulu	16
2.2 Dasar Teori.....	20
2.2.1 Perancangan	20
2.2.2 <i>Website</i>	20
2.2.3 <i>Web Design</i>	21
2.2.4 <i>User Experience dan User Interface</i>	22
2.2.5 <i>User Centered Design</i>	23
2.2.6 <i>User Persona</i>	24
2.2.7 <i>Prototyping</i>	24
2.2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	24
2.2.9 <i>Figma</i>	25
BAB 3 METODOLOGI	26
3.1 Metode yang Digunakan	26
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	26
3.2.1 Alat.....	26

3.2.2	<i>Software</i>	26
3.3	Prosedur Penelitian.....	27
3.3.1	Tahap Identifikasi Masalah.....	28
3.3.2	Tahap Pengembangan.....	28
	1. <i>Understand and Specify the Context of Use</i>	28
	2. <i>Specify the User Requirements</i>	28
	3. <i>Produce Design Solution to Meet User Requirements</i>	29
	4. <i>Evaluate the Design agins requirements</i>	29
3.3.3	Tahap Kesimpulan Hasil	29
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Tahap Identifikasi Masalah	30
4.1.1	Wawancara.....	30
4.1.2	Observasi.....	31
4.2	Tahap pengembangan.....	31
4.2.1	<i>Understand and Specify the Context of Use</i>	32
	1. Wawancara	32
	2. Studi Literatur.....	32
4.2.2	<i>Specify the User and Organization Requirements</i>	33
	1. <i>Sitemap</i>	33
	2. <i>Kebutuhan Fungsional</i>	34
4.2.3	<i>Produce Design Solution to Meet User Requirements</i>	35
	1. <i>User Persona</i>	35
	2. <i>Sketsa</i>	36
	3. <i>Protoype</i>	42
4.2.4	<i>Evaluate the design aginst requirements.</i>	50
	1. <i>Penentuan Sampel</i>	51
	2. <i>Kuisisioner</i>	51
	3. <i>Hasil Skor Kuisisioner</i>	54
	4. <i>Hasil Pengujian Usability</i>	54
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		60

BIODATA PENULIS63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	23
Gambar 2. 3 System <i>Usability Scale Score</i>	25
Gambar 3. 1 <i>Prosedur Penelitian</i>	27
Gambar 4. 1 <i>Sitemap</i>	33
Gambar 4. 2 <i>User Persona Admin</i> Rumah BUMN Tabanan	35
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Pengunjung	36
Gambar 4. 4 Halaman Daftar Akun.....	36
Gambar 4. 5 Halaman Masuk.....	37
Gambar 4. 6 Halaman Lupa Kata Sandi.....	37
Gambar 4. 7 Halaman Beranda	38
Gambar 4. 8 Halaman Agenda Kegiatan.....	38
Gambar 4. 9 Halaman Berita.....	39
Gambar 4. 10 Lanjutan Halaman Berita.....	39
Gambar 4. 11 Halaman UMKM.....	40
Gambar 4. 12 Lanjutan halaman UMKM	40
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Daftar Awal.....	42
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Daftar Ketika Salah Input	43
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Daftar Ketika Berhasil	43
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Masuk Awal.....	44
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Masuk Ketika Gagal	44
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Masuk Ketika Berhasil.....	45
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Lupa Kata Sandi.....	45
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Beranda	46
Gambar 4. 21 <i>Drop Down</i>	47
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Agenda Kegiatan.....	47
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Berita.....	48
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Menu UMKM	49
Gambar 4. 25 <i>SUS Score</i>	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3. 1 Alat Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 <i>Software</i>	26
Tabel 4. 1 Kesimpulan Hasil Wawancara	30
Tabel 4. 2 Wawancara Kebutuhan Data dan Informasi.....	32
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional	34
Tabel 4. 4 Temuan Permasalahan Sketsa	41
Tabel 4. 5 Pengujian Validasi	50
Tabel 4. 6 Pertanyaan Kuisisioner	52
Tabel 4. 7 Penjelasan Jawaban.....	52
Tabel 4. 8 Kuisisioner	53
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Skor Kuisisioner	54
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian <i>Usability</i>	55