

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Dasar Teori	17
2.2.1 Perancangan Ulang (<i>Redesign</i>)	17
2.2.2 Sarana dan Prasarana.....	17

2.2.3 Sistem Informasi Sarana Prasarana	17
2.2.4 <i>User Centered Design</i> (UCD)	18
2.2.5 User Interface	19
2.2.6 Prototipe	19
2.2.7 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	20
2.2.8 User Experience	22
2.2.9 Figma	22
2.2.10 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	22
2.3 Alasan Pemilihan Kerangka Kerja	24
2.3.1 Perbandingan Metode	24
2.3.2 Alasan Pemilihan Metode	26
BAB III	28
METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Sistematika Penyelesaian Masalah	28
3.1.1 Identifikasi Masalah	28
3.1.2 Study Literatur	28
3.1.3 Pengumpulan Data	29
3.1.4 Understanding Context of Use	29
3.1.5 Specify User Requirement	30
3.1.6 Design Solutions	32
3.1.7 Evaluate Against Requirements	33
3.1.8 Kesimpulan dan Saran	34
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Understand Context of Use	36
4.2 Specify User Requirements	36

4.3 Design Solution	39
4.3.1 UML	39
4.3.2 Wireframe	49
4.3.3 Style Guidline	60
4.3.4 Prototipe	61
4.3.5 Hasil Iterasi	76
4.4 Evaluate Against Requirements	80
4.4.1 Pengujian User Experince Quisionnaire	80
BAB V	86
KESIMPULAN DAN SARAN	86
4.5 Kesimpulan	86
4.6 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	92