

## Daftar Isi

Abstrak .....	ii
<i>Abstract</i> .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR ORISINALITAS.....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
Bab 1 Pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan.....	5
1.4. Manfaat.....	5
1.5. Batasan dan Asumsi .....	6
1.6. Sistematika Laporan.....	6
Bab 2 Landasan Teori.....	8
2.1. Literatur.....	8
2.2. Pemilihan Metode / Kerangka Kerja .....	18
2.2.1. UI/UX.....	18
2.2.2. <i>Website</i> .....	19
2.2.3. Purbalingga Memikat .....	20
2.2.4. <i>Heuristic Evaluation</i> .....	20
2.2.5. <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	22
2.2.6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Tahun 2017 Tentang Penyelenggaraan Situs Web Badan Pemerintahan .....	24
2.2.7. Figma.....	25
2.2.8. Visual Studio Code.....	25

2.2.9. Javascript.....	25
2.2.10. <i>Hyper Text Markup Language</i> (HTML).....	26
2.2.11. <i>Cascading Style Sheet</i> (CSS) .....	26
2.2.12. Bootstrap .....	26
2.2.13. <i>Usability Testing Maze</i> .....	27
2.2.14. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) .....	28
Bab 3 Metode Penyelesaian Masalah.....	30
3.1. Sistematika Penyelesaian Masalah.....	30
3.1.1. Identifikasi Masalah .....	31
3.1.1. Studi Literatur .....	34
3.1.2. <i>Understand and Define User Context</i> .....	34
3.1.3. <i>Define User Requirements</i> .....	35
3.1.4. <i>Elaborate Design Solutions</i> .....	35
3.1.5. <i>Design Prototype</i> .....	36
3.1.6. <i>Usability Testing</i> dengan Maze .....	36
3.1.7. <i>Frontend Prototype</i> .....	37
3.1.8. <i>Evaluate Design</i> .....	37
3.1.9. Analisis Hasil .....	38
3.1.10. Kesimpulan dan Saran.....	38
Bab 4 Penyelesaian Permasalahan .....	39
4.1. Pengumpulan dan Analisis Data.....	39
4.1.1. <i>Understand and Define User Context</i> .....	39
4.1.2. <i>Define User Requirements</i> .....	42
4.2. Perancangan (Sistem / Produk / Artefak) .....	49
4.2.1. <i>Elaborate Design Solutions</i> .....	49
4.2.2. <i>Design Prototype</i> .....	68
4.2.3. <i>Usability Testing</i> dengan Maze .....	71
4.3. Pengembangan (Sistem / Produk / Artefak) .....	72
4.3.1. <i>Frontend Prototype</i> .....	72
Bab 5 Validasi, Analisis, Hasil, Implikasi .....	80

5.1. Validasi .....	80
5.2. Analisis Penyelesaian Masalah .....	85
5.3. Analisis Implementasi .....	86
5.4. Implikasi Tugas Akhir .....	87
Bab 6 Kesimpulan Dan Saran .....	88
6.1. Kesimpulan.....	88
6.2. Saran.....	88
Daftar Pustaka .....	89