DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
LEMBAR ORISINALITAS iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 9
1.3. Tujuan dan Manfaat 9
1.4. Batasan Masalah 11
1.5. Metode Penelitian 11
1.6. Jadwal Pelaksanaan 13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 15
2.1. Kajian Pustaka 15
2.2. Evaluasi 21
2.2.1. Pengertian Evaluasi 21
2.3. *Website* 22
2.3.1. Pengertian *Website* 22
2.4. *User Interface* (UI) 22
2.4.1. Pengertian *User Interface* (UI) 22
2.5. *User Experience* (UX) 23
2.5.1. Pengertian *User Experience* (UX) 23
2.6. Figma 23
2.7. Visual Studio Code 24
2.8. *User Persona* 24
2.9. Iterasi 25
2.10. *User Centered Design* (UCD) 26
2.10.1. Pengertian *User Centered Design* (UCD) 26
2.10.2. Tingkatan Proses *User Centered Design* (UCD) 27

2.11. *Usability* 28
2.12. *System Usability Scale* (SUS) 29
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM 33
3.1. Desain Perancangan Sistem 33
3.2. Desain Perangkat Keras dan Lunak 33
3.3. Diagram Blok 35
3.4. Fungsi dan Fitur 36
3.4.1. Tahap Pendahuluan 36
3.4.2. Tahap Pengumpulan Data 36
3.4.3. Evaluasi UI/UX Menggunakan *User Centered Design* (UCD) 37
3.4.4. Analisa Hasil Pengujian 45
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS 46
4.1. Hasil Tahap Awal 46
4.2. Hasil Tahap Pengembangan 46
4.2.1. Hasil *Understand Context of Use* 46
4.2.2. Hasil *Specify User Requirements* 47
4.2.3. Hasil *Design Solutions* 49
4.2.4. Hasil *Evaluation Againts Requirements* 55
4.3. Hasil Tahap Akhir 61
4.4. Pembahasan 65
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 68
5.1. Kesimpulan 68
5.2. Saran 69
DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 77