

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Alasan Pemilihan Teori, atau Mekanisme	9
2.3. Landasan Teori.....	10
2.3.1 Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata (Porabudpar) Kabupaten Nganjuk.....	10
2.3.2 <i>E-Government</i>	12
2.3.3 <i>User Interface</i> (UI).....	13
2.3.4 <i>User Experience</i> (UX).....	13
2.3.5 <i>User Centered Design</i> (UCD)	14
2.3.5 <i>Low-fidelity</i>	15
2.3.6 <i>High-fidelity</i>	16
2.3.7 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	17
2.3.8 <i>User Persona</i>	18

2.3.9 <i>Empathy Map</i>	19
2.3.10 <i>User Journey Map</i>	20
2.3.11 <i>Task scenario</i>	21
2.3.12 <i>Use Case Diagram</i>	21
2.3.13 <i>User Flow</i>	22
2.3.14 <i>Site Map</i>	22
2.3.15 <i>Wireframe</i>	23
2.3.16 <i>Prototyping</i>	23
2.3.17 <i>Bootstrap</i>	23
2.3.18 <i>Figma</i>	24
2.4. Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Sistematika Penyelesaian Masalah	25
3.1.1 <i>Understand Context of Use</i>	26
3.1.2 <i>Specify User Requirements</i>	26
3.3.3 <i>Produce Design Solutions</i>	27
3.3.4 <i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	28
3.2. Pengumpulan Data	29
3.3. Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak	30
3.5. Perancangan Prototipe Desain	31
3.6. Implementasi Desain ke Produk Nyata	31
3.7. Pengujian dan Validasi Produk	31
3.8. Metode Evaluasi.....	31
3.9. Alasan Pemilihan Metode	32
3.10. Rencana Kegiatan	33
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	34
4.1. <i>Understand Context of Use</i>	34
4.1.1 Identifikasi Tipe Pengguna.....	35
4.1.1.1 <i>User Persona</i>	35
4.1.1.2 <i>Empathy Map</i>	39
4.1.1.3 <i>User Journey Map</i>	39
4.2. <i>Specify User Requirements</i>	40
4.2.1 <i>Task Scenario</i>	41
4.2.2 <i>Usecase Diagram</i>	43
4.2.3 <i>User Flow</i>	44

4.2.3.1 <i>User Flow User</i>	45
4.2.3.2 <i>User Flow Admin</i>	46
4.2.4 <i>Site Map</i>	47
4.3 <i>Produce Design Solutions</i>	48
4.3.1 <i>Wireframe</i>	48
4.3.1.1 <i>Wareframe guest</i>	48
4.3.1.2 <i>Wireframe User</i>	56
4.3.1.3 <i>Wireframe Admin</i>	63
4.3.2 <i>Prototype</i>	82
4.3.2.1 <i>Prototype guest</i>	82
4.3.2.2 <i>Prototype User</i>	92
4.3.3.3 <i>Prototype Admin</i>	100
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN	124
5.1 <i>Implementasi Front-end</i>	124
5.1.1 <i>Front-end guest</i>	124
5.1.2 <i>Front-end user</i>	135
5.1.3 <i>Front-end admin</i>	144
5.1.4 <i>Mobile-friendly</i>	167
5.1.4.1 <i>Mobile-friendly smartphone</i>	167
5.1.4.2 <i>Mobile friendly tablet</i>	169
5.3 <i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	171
5.3.1 <i>Hasil System Usability Scale (SUS)</i>	171
5.3.1.1 <i>Hasil System Usability Scale User</i>	173
5.3.1.2 <i>Hasil System Usability Scale Admin</i>	174
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	175
6.1 <i>Kesimpulan</i>	175
6.2 <i>Saran</i>	176
DAFTAR PUSTAKA	177
LAMPIRAN	182
LAMPIRAN 1. Hasil Wawancara 1	182
LAMPIRAN 2. Hasil Wawancara 2	184
LAMPIRAN 3 Dokumentasi Wawancara Penulis Dengan Narasumber	186
LAMPIRAN 4 Surat Pengantar TOSS	187
LAMPIRAN 5. Surat Izin Mengambil Data Dinas Porabudpar.....	188

LAMPIRAN 6. Kuisioner SUS	189
LAMPIRAN 7. Lampiran Wawancara dan diskusi dengan pengguna.....	192