

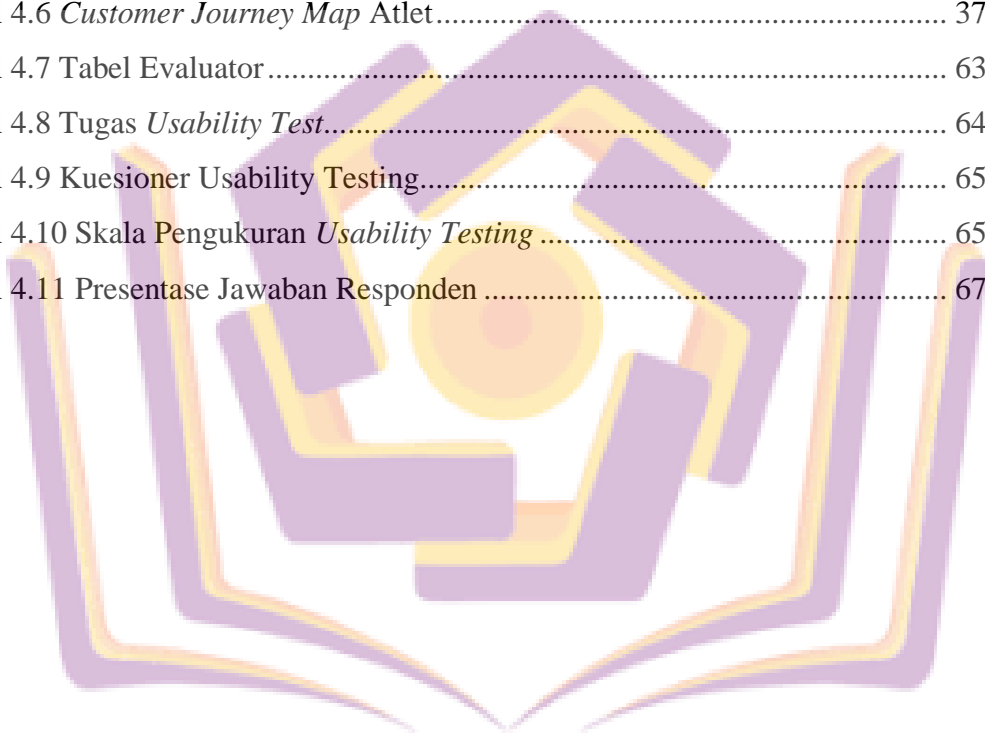
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Desain	7
2. <i>UI/UX</i>	7
3. Aplikasi.....	10
4. Data.....	11
5. <i>Figma</i>	12
6. Pendaftaran	13
7. Penjadwalan.....	14

8. <i>Design Thinking</i>	15
B. Penelitian Sebelumnya.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Populasi dan Sampel.....	21
a) Populasi.....	21
b) Sampel	21
C. Metode Pengumpulan Data.....	22
a) Observasi	22
b) Wawancara.....	22
c) Dokumentasi	23
d) Studi Pustaka.....	23
e) Kuesioner.....	23
D. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
a) Perangkat Keras	24
b) Perangkat Lunak	24
E. Konsep Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil.....	30
1. Tahap <i>Emphatize</i>	30
2. Tahap <i>Define</i>	33
3. Tahap <i>Ideate</i>	37
4. Tahap <i>Prototype</i>	45
5. Tahap Implementasi.....	49
6. Tahap <i>Test</i>	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	4
Tabel 4.1 User Scenario	31
Tabel 4.2 Emphaty Map.....	33
Tabel 4.3 <i>Customer Journey Map Master</i>	34
Tabel 4.4 <i>Customer Journey Map Admin</i>	35
Tabel 4.5 <i>Customer Journey Map Pelatih</i>	36
Tabel 4.6 <i>Customer Journey Map Atlet</i>	37
Tabel 4.7 Tabel Evaluator	63
Tabel 4.8 Tugas <i>Usability Test</i>	64
Tabel 4.9 Kuesioner Usability Testing.....	65
Tabel 4.10 Skala Pengukuran <i>Usability Testing</i>	65
Tabel 4.11 Presentase Jawaban Responden	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Design Thinking</i>	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	25
Gambar 4.1 <i>User Flow</i> Master.....	38
Gambar 4. 2 <i>User Flow</i> Admin.....	39
Gambar 4.3 <i>User Flow</i> Pelatih.....	40
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Atlet.....	41
Gambar 4.5 Sitemap Master.....	42
Gambar 4.6 <i>Sitemap</i> Admin.....	43
Gambar 4.7 Sitemap Pelatih.....	44
Gambar 4.8 Sitemap Atlet.....	45
Gambar 4.9 Prototype Master	46
Gambar 4.10 Prototype Admin	46
Gambar 4.11 Prototype Pelatih	47
Gambar 4.12 Prototype Atlet	48
Gambar 4.13 Halaman <i>Splash Screen</i>	50
Gambar 4.14 Halaman <i>Login</i> Admin.....	51
Gambar 4.15 Halaman <i>Login</i> User	51
Gambar 4.16 Halaman <i>Beranda</i> Master	52
Gambar 4.17 Halaman <i>Create</i> Admin	52
Gambar 4.18 Halaman <i>Level</i> Admin.....	53
Gambar 4.19 Halaman Admin	54
Gambar 4.20 Halaman <i>Management</i> User.....	54
Gambar 4.21 Verifikasi Absen.....	55
Gambar 4.22 Halaman Jadwal Ujian	55
Gambar 4.23 Halaman Jadwal Lomba	56
Gambar 4.24 Halaman Beranda Pelatih.....	57
Gambar 4.25 Halaman Buat Jadwal.....	57
Gambar 4.26 Halaman Jadwal Latihan	58
Gambar 4.27 Halaman Agenda Ujian	58

Gambar 4.28 Halaman Agenda Kejuaraan.....	59
Gambar 4.29 Halaman Registrasi <i>User</i>	59
Gambar 4.30 Halaman Beranda Atlet	60
Gambar 4.31 Halaman Jadwal Hari Ini.....	61
Gambar 4.32 Halaman <i>Scan</i> Absensi Atlet.....	61
Gambar 4.33 Halaman <i>Profil</i> Atlet	62



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Daftar Wawancara
- Lampiran 3. Data Responden
- Lampiran 4. List Pertanyaan Kuesioner *Usability Testing*
- Lampiran 5. Hasil Kuesioner *Usability Testing*
- Lampiran 6. *Link Project*
- Lampiran 7. Dokumentasi

