

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	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 ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
B. Metode Pengumpulan Data	32
C. Alat dan Bahan Penelitian	33
D. Konsep Penelitian	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

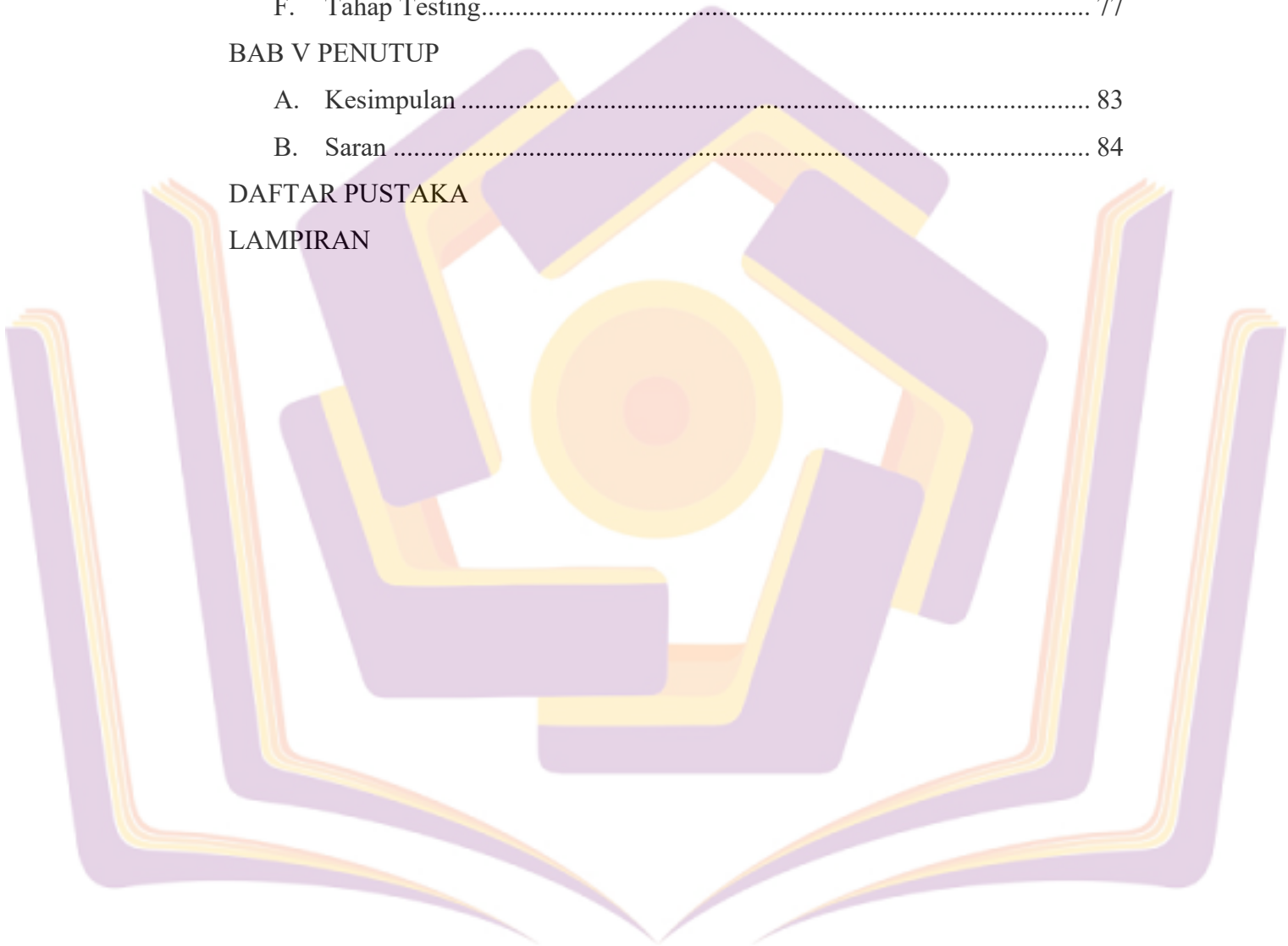
A. Identifikasi Masalah.....	42
B. Tahap Empathize	42
C. Tahap <i>Define</i>	43
D. Tahap Ideate.....	51
E. Tahap Prototype	57
F. Tahap Testing.....	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	30
Tabel 3. 1 Perangkat Keras	34
Tabel 4. 1 Research Scenario	78
Tabel 4. 2 Responden 1	79
Tabel 4. 3 Perhitungan <i>SEQ</i> Responden 1	79
Tabel 4. 4 Responden 2	80
Tabel 4. 5 Perhitungan <i>SEQ</i> Responden 2	80
Tabel 4. 7 Responden 3	81
Tabel 4. 8 Perhitungan <i>SEQ</i> Responden 3	81
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan <i>SEQ</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan <i>Website</i> BKH	2
Gambar 2. 1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	10
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	35
Gambar 4. 1 <i>Empaty Map</i>	44
Gambar 4. 2 Hasil Pengelompokan Masalah	47
Gambar 4. 3 <i>Point Of View</i>	50
Gambar 4. 4 How Might We.....	50
Gambar 4. 5 User Persona.....	51
Gambar 4. 6 Ide dan Solusi	52
Gambar 4. 7 Priorization Idea	52
Gambar 4. 8 User Flow Login.....	53
Gambar 4. 9 User Flow Dashboard.....	53
Gambar 4. 10 User Flow Tambah Data Tenaga Kependidikan	53
Gambar 4. 11 User Flow Edit Data Tenaga Kependidikan.....	54
Gambar 4. 12 User Flow Detail Data Tenaga Kependidikan.....	54
Gambar 4. 13 User Flow Hapus Data Tenaga Kependidikan	55
Gambar 4. 14 User Flow Rekap Data Tenaga Kependidikan	55
Gambar 4. 15 User Flow Data Cuti.....	56
Gambar 4. 16 User Flow Pengajuan Cuti.....	56
Gambar 4. 17 Information Architecture.....	57
Gambar 4. 18 Tipografi.....	58
Gambar 4. 19 Color Style 1.....	58
Gambar 4. 20 Color Style 2.....	59
Gambar 4. 21 Icon.....	59
Gambar 4. 22 Wireframe Login	59
Gambar 4. 23 Wireframe Profil	60
Gambar 4. 24 Wireframe Notifikasi.....	61
Gambar 4. 25 Wireframe Visi dan Misi.....	61
Gambar 4. 26 Wireframe Surat Keputusan dan Peraturan Rektor	62

Gambar 4. 27 Wireframe Bagan BKH.....	62
Gambar 4. 28 Wireframe Tugas BKH	63
Gambar 4. 29 Wireframe Program BKH	63
Gambar 4. 30 Wireframe Tambah Data.....	64
Gambar 4. 31 Wireframe Edit Data	64
Gambar 4. 32 Wireframe Detail Data	65
Gambar 4. 33 Wireframe Hapus Data.....	65
Gambar 4. 34 Wireframe Pencarian Data	66
Gambar 4. 35 Wireframe Rekap Data.....	66
Gambar 4. 36 Wireframe Data Kegiatan.....	67
Gambar 4. 37 Wireframe Cuti.....	67
Gambar 4. 38 Tampilan Login	68
Gambar 4. 39 Tampilan Dashboard	68
Gambar 4. 40 Tampilan Visi dan Misi.....	69
Gambar 4. 41 SK dan Peraturan Rektor.....	69
Gambar 4. 42 Tampilan Bagan BKH.....	70
Gambar 4. 43 Tampilan Tugas BKH	71
Gambar 4. 44 Tampilan Program BKH	71
Gambar 4. 45 Tampilan Profil	72
Gambar 4. 46 Tampilan Notifikasi.....	72
Gambar 4. 47 Tampilan Tambah Data.....	73
Gambar 4. 48 Tampilan Edit Data	73
Gambar 4. 49 Tampilan Detail Data	74
Gambar 4. 50 Tampilan Hapus Data.....	74
Gambar 4. 51 Tampilan Pencarian Data	75
Gambar 4. 52 Tampilan Rekap Data.....	75
Gambar 4. 53 Tampilan Data Kegiatan.....	76
Gambar 4. 54 Tampilan Cuti.....	76
Gambar 4. 55 Prototype	77

DAFTAR ISTILAH

- UI : *User Interface*
UX : *User Experience*
SEQ : *Single Ease Question*



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 kartu Bimbingan

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Link Figma

Lampiran 4 Hasil Wawancara

Lampiran 5 *Usability Testing*

