

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR ISTILAH.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	I
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	11
1. Manfaat Teoritik.....	11
2. Manfaat Aplikatif.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	12
1. Sistem Informasi .....	12
2. Sistem Informasi Manajemen .....	12
3. Aplikasi <i>Website</i> .....	13

4. Manajemen Magang.....	15
5. Desain <i>UI UX</i> .....	15
a. Desain.....	15
b. <i>User Interface (UI)</i> .....	16
c. <i>User Experience (UX)</i> .....	17
6. <i>Prototype</i> .....	18
a. <i>Wireframe Low-Fidelity</i> .....	18
b. <i>Wireframe High-Fidelity</i> .....	19
7. Figma.....	19
8. Teori <i>Gestalt</i> .....	20
9. Perancangan Metode <i>Prototype</i> .....	23
10. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Prototype</i> .....	26
11. Elemen-elemen Desain <i>UI UX</i> .....	27
B. Penelitian Sebelumnya.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Waktu Penelitian .....	36
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
1. Data Primer .....	36
2. Data Sekunder .....	38
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	39
1. Alat Penelitian.....	39
a. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	39
b. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	39
2. Bahan Penelitian.....	39
D. Konsep Penelitian.....	40
1. Identifikasi Masalah.....	41
2. Tahap Awal (Pengumpulan Data).....	41
a) Observasi.....	41
b) Wawancara.....	42

c) Studi Literatur.....	42
3. Tahap Perancangan Sistem.....	42
a) Komunikasi ( <i>Communication</i> ).....	43
b) Rencana Cepat ( <i>Quick Plan</i> ).....	43
c) Permodelan Desain Cepat ( <i>Modelling Quick Design</i> ).....	44
d) Kontruksi <i>Prototype</i> ( <i>Construction Of Prototype</i> ).....	46
e) Penyerahan dan Umpan Balik ( <i>Deployment &amp; Feedback</i> ).....	47
4. Tahap Akhir.....	48

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem Metode <i>Prototype</i> .....	50
1. Komunikasi ( <i>Communication</i> ).....	50
a. Kebutuhan Masukan ( <i>Input</i> ).....	50
b. Kebutuhan Luaran ( <i>Output</i> ).....	51
c. Kebutuhan Proses.....	51
d. Kebutuhan Antarmuka ( <i>UI</i> ).....	52
2. Rencana Cepat ( <i>Quick Plan</i> ).....	53
a. <i>Use Case Diagram</i> .....	53
1) Alur Pendaftaran Magang.....	53
2) Login Manajemen Magang.....	54
b. <i>Activity Diagram</i> .....	55
1) Admin.....	55
2) Pendaftaran Peserta Magang.....	56
3) Peserta Magang Lolos .....	57
4) Pembimbing Lapangan.....	58
3. Permodelan Desain Cepat ( <i>Modelling Quick Design</i> ).....	59
a. <i>Wireframe Low-Fidelity</i> .....	61
b. <i>Wireframe High-Fidelity</i> .....	62
1) Kedekatan ( <i>proximity</i> ).....	63
2) Kesamaan bentuk ( <i>similarity</i> ).....	64
3) Kesenambungan ( <i>continuity</i> ).....	65
4) Penutupan bentuk ( <i>closure</i> ).....	66

5) Figur dan latar belakang ( <i>Figure And ground</i> ).....	67
c. Elemen-elemen Desain <i>UI UX</i> .....	67
1) Elemen Desain <i>UI</i> .....	67
a) <i>Consistency</i> .....	67
b) <i>Hierarchy</i> .....	68
c) <i>Personality</i> .....	68
d) <i>Layout</i> .....	68
e) <i>Type</i> .....	68
f) <i>Color</i> .....	69
g) <i>Imagery</i> .....	70
h) <i>Control and Affordances</i> .....	72
2) Elemen-Element Desain <i>UX</i> .....	72
a) Strategi.....	72
b) Cakupan atau lingkup.....	72
c) Struktur.....	72
d) Kerangka Penelitian.....	73
e) Permukaan.....	73
4. Kontruksi <i>Prototype (Contruction of Prototype )</i> .....	73
a. Admin.....	73
b. Peserta Magang.....	75
c. Pembimbing Lapangan.....	76
5. Penyerahan dan Umpan Balik ( <i>Deployement &amp; Feedback</i> ).....	78
B. Hasil Desain Antarmuka ( <i>UI</i> ).....	79
C. Hasil Prototype ( <i>UX</i> ).....	100
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya .....	32
Tabel 4.1. Pertanyaan <i>Kuesioner</i> .....	101
Tabel 4.2. Hasil <i>Kuesioner</i> Pertanyaan Admin .....	101
Tabel 4.3 Hasil <i>Kuesioner</i> Pertanyaan Peserta Magang .....	103
Tabel 4.4. Hasil <i>Kuesioner</i> Pertanyaan Pembimbing Lapangan .....	104



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Wireframe Low-Fidelity</i> .....	19
Gambar 2.2. Contoh <i>Wireframe High-Fidelity</i> .....	19
Gambar 2.3. <i>Tools Figma</i> .....	20
Gambar 2.4. Contoh Prinsip <i>Proximity</i> .....	21
Gambar 2.5. Contoh Prinsip <i>Similiarity</i> .....	22
Gambar 2.6. Contoh Prinsip <i>Continuity</i> .....	22
Gambar 2.7. Contoh Prinsip <i>Closure</i> .....	22
Gambar 2.8. Contoh Prinsip <i>Figure And ground</i> .....	23
Gambar 2.9. Tahapan Metode <i>Prototype</i> .....	23
Gambar 2.10. Model elemen <i>Jesse James Garret UX</i> .....	28
Gambar 3.1. Kantor Dinkominfo Kabupaten Banyumas.....	36
Gambar 3.2. Konsep Penelitian.....	40
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i> Alur Pendaftaran Magang.....	53
Gambar 4.2. <i>Use Case Diagram</i> Login Management Magang.....	54
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Admin.....	55
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Peserta Magang.....	56
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Peserta Magang Lolos.....	57
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Pembimbing Lapangan.....	58
Gambar 4.7. <i>Sketsa</i> Desain Antarmuka.....	59
Gambar 4.8 <i>Sketsa</i> Desain dan <i>Prototype</i> .....	60
Gambar 4.9. <i>Wireframe Low-Fidelity</i> .....	61
Gambar 4.10. <i>Wireframe High-Fidelity</i> .....	62
Gambar 4.11. Desain <i>Proximity</i> .....	63
Gambar 4.12. Desain <i>Similiarity</i> .....	64
Gambar 4.13. Desain <i>Continuity</i> .....	65
Gambar 4.14. Desain <i>Clouser</i> .....	66
Gambar 4.15. Desain <i>Figure and Groud</i> .....	67
Gambar 4.16. Ukuran <i>Frame Layout</i> .....	68
Gambar 4.17. <i>Tipografi</i> .....	68



Gambar 4.18. Desain <i>Color</i> .....	69
Gambar 4.19. Elemen <i>Imagery</i> .....	70
Gambar 4.20. Elemen <i>Icon</i> .....	70
Gambar 4.21. Elemen <i>Button</i> .....	71
Gambar 4.22. Elemen <i>Control and Affordances</i> .....	72
Gambar 4.23. Tampilan Antarmuka Admin.....	73
Gambar 4.24. Tampilan <i>Prototype</i> Admin.....	74
Gambar 4.25. Tampilan Antarmuka Peserta.....	75
Gambar 4.26. Tampilan <i>Prototype</i> Peserta.....	76
Gambar 4.27. Tampilan Antarmuka Pembimbing.....	76
Gambar 4.28. Tampilan <i>Prototype</i> pembimbing.....	77
Gambar 4.29. Halaman Desain Aplikasi <i>Website</i> Manajemen Magang.....	79
Gambar 4.30. Halaman Login Aplikasi <i>Website</i> .....	80
Gambar 4.31. Halaman Tampilan Identitas Peserta Magang.....	80
Gambar 4.32. Halaman Isi Peserta Magang.....	81
Gambar 4.33. Halaman Isi Pendaftaran Peserta Magang.....	82
Gambar 4.34. Tampilan Konfirmasi Email.....	83
Gambar 4.35. Halaman Desain Isi Admin dan Profil Admin.....	83
Gambar 4.36. Halaman Profil Admin.....	84
Gambar 4.37. Halaman Desain Kategori Bidang Magang.....	84
Gambar 4.38. Halaman Bidang Pemrograman.....	85
Gambar 4.39. Halaman Bidang Desain <i>2D</i> dan <i>3D</i> .....	85
Gambar 4.40. Halaman Bidang Ilmu Komunikasi.....	86
Gambar 4.41. Halaman Bidang Informasi Publik.....	86
Gambar 4.42. Halaman Bidang Analisis <i>Software</i> .....	87
Gambar 4.43. Halaman Bidang Desain Analisis.....	87
Gambar 4.44. Halaman Bidang Akuntansi.....	87
Gambar 4.45. Halaman Bidang Umum.....	88
Gambar 4.46. Halaman Desain Masuk Aplikasi <i>Website</i> .....	89
Gambar 4.47. Halaman Utama.....	90
Gambar 4.48. Halaman Isi Profil Pembimbing Lapangan.....	91

Gambar 4.49. Halaman Profil Pembimbing Lapangan.....	91
Gambar 4.50. Halaman Desain Intansi Magang.....	92
Gambar 4.51. Halaman Desain Pengumuman.....	92
Gambar 4.52. Halaman Isi Pengumuman.....	93
Gambar 4.53. Halaman Template Surat.....	93
Gambar 4.54. Halaman Isi Profil Peserta Magang.....	94
Gambar 4.55. Halaman Tampilan Peserta Magang.....	94
Gambar 4.56. Halaman Tampilan Absensi Peserta.....	95
Gambar 4.57. Halaman Isi Absensi Peserta.....	95
Gambar 4.58. Halaman Isi Penugasan Magang.....	96
Gambar 4.59. Halaman Masukan Penugasan Magang.....	96
Gambar 4.60. Halaman Nilai Akhir Peserta.....	97
Gambar 4.61. Halaman Isi Nilai Akhir Peserta.....	97
Gambar 4.62. Halaman Daftar Peserta Magang.....	98
Gambar 4.63. Halaman Tampilan Identitas Peserta Magang.....	99
Gambar 4.64. Halaman Pernyataan Keluar Aplikasi.....	99
Gambar 4.65. <i>Prototype</i> Admin.....	101
Gambar 4.66. <i>Prototype</i> Peserta Magang.....	102
Gambar 4.67. <i>Prototype</i> Pembimbing Lapangan.....	103



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian

Lampiran 3. Hasil Wawancara dan Data Dokumentasi

Lampiran 4. Dokumentasi

