

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritik	7
2. Manfaat Aplikatif.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Perancangan.....	9
2. Sistem Informasi	10

3. Aplikasi <i>Website</i>	11
4. Inventarsi.....	12
5. Desain <i>UI UX</i>	12
6. Figma	13
7. Teori Penelitian	14
8. Perancangan Desain	15
9. Elemen Desain <i>UI UX</i>	17
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	24
1. Tempat Penelitian.....	24
2. Waktu Penelitian	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
1. Data Primer	25
2. Data Sekunder	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
1. Alat Penelitian.....	26
a. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	26
b. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	27
2. Bahan Penelitian	27
D. Konsep Penelitian	28
1. Tahap Perancangan Sistem	29
a) Komunikasi (<i>Communication</i>).....	29
b) Rencana Cepat (<i>Quick Plan</i>)	30
c) Permodelan Desain Cepat (<i>Modelling Quick Design</i>)	31
d) Kontruksi <i>Prototype</i> (<i>Construction Of Prototype</i>)	32
e) Penyerahan & Umpan Balik (<i>Deployment & Feedback</i>).....	32
2. Tahap Akhir	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Penerapan Metode <i>Prototype</i>	34
1. Komunikasi (<i>Communication</i>).....	34

a. Kebutuhan Masukan (<i>Input</i>)	34
b. Kebutuhan Luaran (<i>Output</i>).....	35
c. Kebutuhan Proses	36
d. Kebutuhan Antarmuka (<i>UI</i>)	36
2. Rencana Cepat (<i>Quick Plan</i>).....	37
a. <i>Use Case</i> Diagram	38
1) <i>Use Case</i> Diagram Aplikasi Inventaris.....	38
b. <i>Activity</i> Diagram	39
1) <i>Activity</i> Diagram Admin.....	39
2) <i>Activity</i> Diagram Pengguna.....	40
c. <i>Class</i> Diagram.....	41
1) <i>Class</i> Diagram Admin	41
2) <i>Class</i> Diagram Pengguna	42
3. Pemodelan Desain Cepat (<i>Modelling Quick Design</i>).....	42
a. <i>Wireframe Low-Fidelity</i>	43
b. <i>Wireframe High-Fidelity</i>	43
1) Target Sentuh.....	44
2) Ruang cukup	45
3) Target Area	45
b. Elemen-elemen Desain <i>UI UX</i>	46
1. Titik/ <i>Point</i>	46
2. Garis/ <i>Line</i>	46
3. Bidang/ <i>Field</i>	47
4. <i>Ruang/Space</i>	47
5. <i>Ukuran/Size</i>	48
6. Warna/ <i>Color</i>	48
7. <i>Tekstur/Texture</i>	49
8. <i>Huruf/Typografi</i>	49
4. Kontruksi <i>Prototype</i> (<i>Contruaction of Prototype</i>).....	49
5. Penyerahan &Umpan Balik (<i>Deployment & Feedback</i>).....	51
B. Hasil Desain Antarmuka (<i>UI</i>).....	52

C. Hasil Prototype (*UX*) 72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 73

B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	25
---------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tools Figma	14
Gambar 2.2. <i>Fitts Law</i>	14
Gambar 2.3 Metode <i>Prototype</i>	15
Gambar 3.1 Kantor Dinnakerkop Ukm Kabupaten Banyumas.....	24
Gambar 3.2 Konsep Penelitian.....	28
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Inventaris	38
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Admin	39
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pengguna	40
Gambar 4.4 <i>Class Diagram</i> Admin	41
Gambar 4.5 <i>Class Diagram</i> Pengguna.....	42
Gambar 4.6 <i>Wireframe Low-Fidelity</i>	43
Gambar 4.7 <i>Wireframe High-Fidelity</i>	44
Gambar 4.8 Tampilan target sentuh	44
Gambar 4.9 Tampilan target sentuh	45
Gambar 4.10 Tampilan target sentuh	45
Gambar 4.11 Tampilan Titik.....	46
Gambar 4.12 Tampilan Garis	46
Gambar 4.13 Tampilan Bidang	47
Gambar 4.14 Tampilan Ruang	47
Gambar 4.15 Tampilan Ukuran.....	48
Gambar 4.16 Tampilan Warna.....	48
Gambar 4.17 Tampilan Tekstur	49
Gambar 4.18 Tampilan Huruf	49
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> Admin	50
Gambar 4.20 <i>Prototype</i> Pengguna	50
Gambar 4.21 Tampilan Admin	52
Gambar 4.22 Tampilan Masuk Admin.....	52
Gambar 4.23 Tampilan Awal Admin.....	53

Gambar 4.24 Tampilan Masuk Admin.....	53
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama Admin	54
Gambar 4.26 Tampilan Profil Admin	54
Gambar 4.27 Tampilan Daftar Pengguna.....	55
Gambar 4.28 Tampilan Data Barang	55
Gambar 4.29 Tampilan Deskripsi Barang.....	56
Gambar 4.30 Tampilan Tambah Barang	56
Gambar 4.31 Tampilan Data Kendaraan.....	57
Gambar 4.32 Tampilan Deskripsi Barang.....	57
Gambar 4.33 Tampilan Tambah Kendaraan	58
Gambar 4.34 Tampilan Catatan Perbaikan Barang	58
Gambar 4.35 Tampilan Catatan Perbaikan	59
Gambar 4.36 Tampilan Kondisi Baik	59
Gambar 4.37 Tampilan Butuh Perawatan	60
Gambar 4.38 Tampilan Kondisi Rusak.....	60
Gambar 4.39 Tampilan Informasi	61
Gambar 4.40 Tampilan Isi Informasi	61
Gambar 4.41 Tampilan Laporan	62
Gambar 4.42 Tampilan Awal Pengguna	62
Gambar 4.43 Tampilan Masuk Pengguna.....	63
Gambar 4.44 Tampilan Menu Utama Pengguna.....	63
Gambar 4.45 Tampilan Profil Pengguna.....	64
Gambar 4.46 Tampilan Permintaan Pengguna.....	64
Gambar 4.47 Tampilan Data Barang	65
Gambar 4.48 Tampilan Deskripsi Barang.....	65
Gambar 4.49 Tampilan Tambah Barang	66
Gambar 4.50 Tampilan Data Kendaraan.....	66
Gambar 4.51 Tampilan Deskripsi Barang.....	67
Gambar 4.52 Tampilan Tambah Kendaraan	67
Gambar 4.53 Tampilan Catatan Perbaikan Barang	68
Gambar 4.54 Tampilan Catatan Perbaikan Barang.....	68

Gambar 4.55 Tampilan Kondisi Baik	69
Gambar 4.56 Tampilan Kondisi Baik	69
Gambar 4.57 Tampilan Butuh Perawatan	70
Gambar 4.58 Tampilan Kondisi Rusak.....	70
Gambar 4.59 Tampilan Informasi	72
Gambar 4.60 Tampilan Isi Informasi	72
Gambar 4.61 Tampilan <i>Prototype</i>	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

