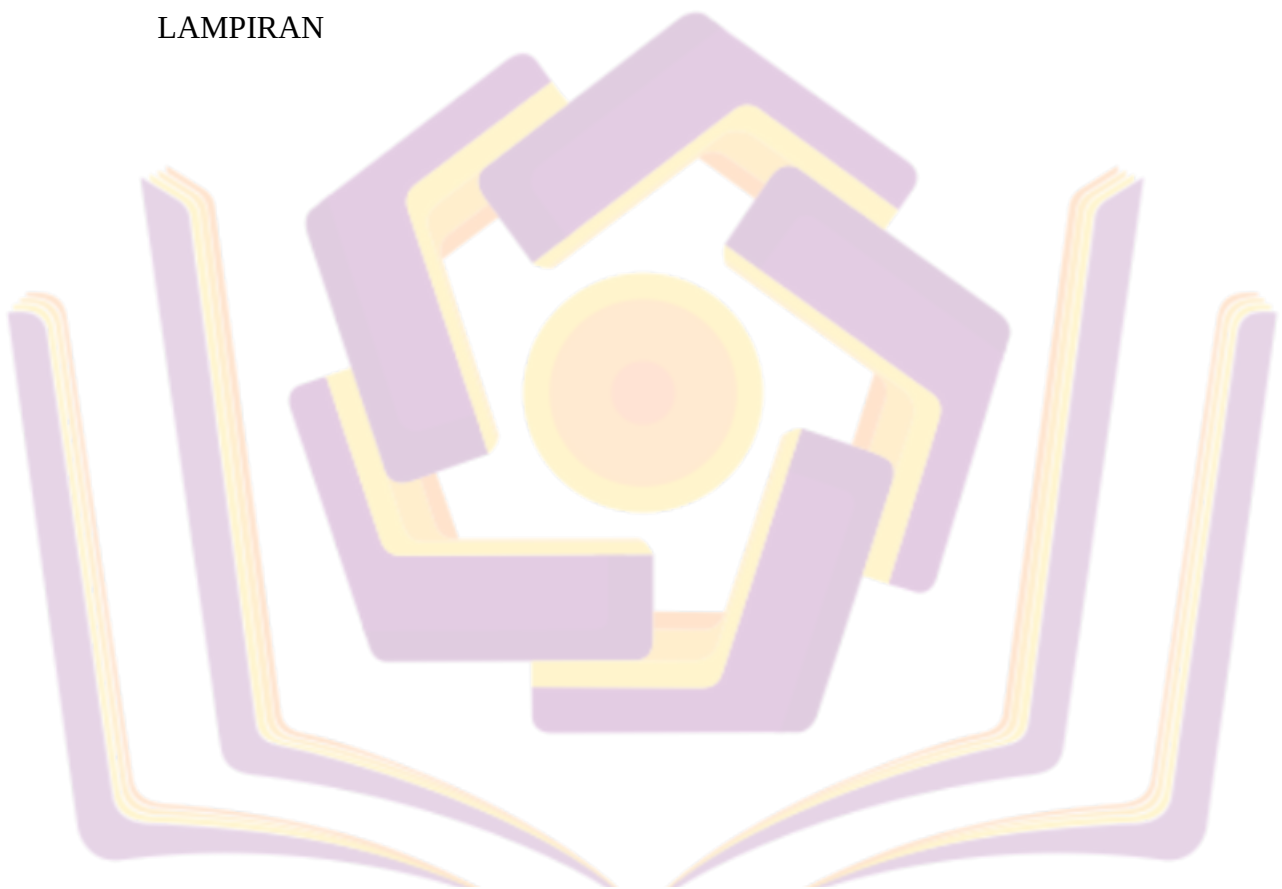


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Tempat dan Waktu Penelitian	14
B. Metode Pengumpulan Data	14
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	15
D. Konsep Penelitian.....	18

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
A. Identifikasi Masalah	24
B. Pengumpulan Data	24
C. Penerapan Metode <i>Design Sprint</i>	24
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	13
Tabel 4. 1 Kriteria Pengguna	26
Tabel 4. 2 Tabel <i>Priority Task</i>	33
Tabel 4. 3 Hasil Penyebaran Kuisisioner.....	44
Tabel 4. 4 Bobot dan Persentase Nilai	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan <i>Website</i> Desa Toyareka.....	2
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	19
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan <i>Design Sprint</i>	20
Gambar 4. 1 <i>User</i> Personas Budi	27
Gambar 4. 2 <i>User</i> Personas Ayui.....	27
Gambar 4. 3 <i>Affinity Map</i>	28
Gambar 4. 4 <i>User Flow</i> Saat Ini.....	31
Gambar 4. 5 <i>User Flow</i> Baru	32
Gambar 4. 6 <i>Color Palette</i>	34
Gambar 4. 7 <i>Typography</i>	34
Gambar 4. 8 <i>Component</i>	35
Gambar 4. 9 <i>Icon</i>	36
Gambar 4. 10 Halaman Beranda	37
Gambar 4. 11 Halaman Kependudukan	38
Gambar 4. 12 Halaman Kontak Desa.....	39
Gambar 4. 13 <i>Hifi</i> Beranda	40
Gambar 4. 14 <i>Hifi</i> Kependudukan	41
Gambar 4. 15 <i>Hifi</i> Pengajuan	42
Gambar 4. 16 <i>Prototyping</i> Figma	43
Gambar 4. 17 Diagram Persentase Hasil <i>Test</i>	46

DAFTAR ISTILAH

UCD : *User Centered Design*

UI : *User Interface*

UX : *User Experience*

Usability : Kegunaan

Prodi : Program Studi



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Sumber Wawancara

