

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	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
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B. Metode Pengumpulan Data.....	31
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	34
D. Konsep Penelitian	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Identifikasi Masalah.....	41
B. Pengumpulan Data	41
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Presentase Nilai.....	25
Tabel 2.2. Penelitian Sebelumnya.....	28
Tabel 4.1. Perhitungan Skala Likert.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Navigasi Linier.....	15
Gambar 2.2. Struktur Navigasi Hirarki.....	15
Gambar 2.3. Navigasi Non Linier.....	16
Gambar 2.4. Struktur Navigasi Campuran.....	16
Gambar 2.5. Tahapan Metode Lean UX.....	17
Gambar 2.6. Color Wheel.....	20
Gambar 2.7. <i>Color Tradic</i>	21
Gambar 2.8. <i>Color Complementary</i>	22
Gambar 2.9. <i>Color Analogus</i>	22
Gambar 2.10. <i>Color Monochomic</i>	23
Gambar 3.1. Denah Desa Bantarwuni.....	31
Gambar 3.2. Konsep Penelitian.....	37
Gambar 4.1. Struktur Navigasi Website.....	44
Gambar 4.2. <i>Prototype</i> halaman <i>homepage</i>	45
Gambar 4.3. <i>Prototype</i> halaman visi misi.....	46
Gambar 4.4. <i>Prototype</i> halaman sejarah desa.....	47
Gambar 4.5. <i>Prototype</i> halaman wilayah desa.....	48
Gambar 4.6. <i>Prototype</i> halaman wilayah desa.....	49
Gambar 4.7. <i>Prototype</i> halaman Lembaga Pemerintahan.....	50
Gambar 4.8. <i>Prototype</i> halaman Daftar RT / RW.....	51
Gambar 4.9. <i>Prototype</i> halaman Peraturan Desa.....	52
Gambar 4.10. <i>Prototype</i> halaman Potensi Desa.....	53
Gambar 4.11. <i>Prototype</i> halaman Berita.....	54
Gambar 4.12. <i>Prototype</i> halaman Berita.....	55
Gambar 4.13. <i>Prototype</i> halaman Berita.....	56
Gambar 4.14. <i>Prototype</i> halaman Berita.....	57
Gambar 4.15. <i>Prototype</i> halaman Berita Jalan Sehat.....	58
Gambar 4.16. <i>Prototype</i> halaman Berita Pelantikan.....	59
Gambar 4.17. <i>Prototype</i> halaman Berita pelatihan website.....	60

Gambar 4.18. <i>Prototype</i> Buku Tamu	61
Gambar 4.19. <i>Prototype</i> Halaman Pengumuman.....	62
Gambar 4.20. <i>Prototype</i> Halaman Galeri.....	63
Gambar 4.21. <i>Prototype</i> Halaman.....	64
Gambar 4.22. <i>Prototype</i> Halaman Layanan Membuat Surat Menyurat.....	65
Gambar 4.23. <i>Prototype</i> Halaman Layanan Membuat Surat	66



DAFTAR ISTILAH

<i>UI (User Interface)</i>	: Tampilan antarmuka pengguna yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem aplikasi/website.
<i>UX (User Experience)</i>	: Pengalaman menyeluruh pengguna saat berinteraksi dengan sistem, mencakup kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan.
<i>Lean UX</i>	: Metode perancangan antarmuka pengguna yang berfokus pada kolaborasi tim, eksperimen cepat, dan masukan pengguna.
<i>Prototype</i>	: Model awal atau simulasi desain dari aplikasi/website untuk menunjukkan fungsionalitas dan tampilan.
<i>Wireframe</i>	: Sketsa kasar desain UI/UX yang menampilkan struktur dan tata letak elemen sebelum visual akhir dibuat.
<i>Figma</i>	: Aplikasi desain berbasis web yang digunakan untuk membuat wireframe dan prototipe antarmuka.
<i>MVP (Minimum Viable Product)</i>	: Versi awal dari produk dengan fitur minimum yang cukup untuk diuji oleh pengguna.
<i>Skala Likert</i>	: Metode pengukuran dalam kuesioner yang digunakan untuk menilai tingkat persetujuan atau kepuasan responden.
<i>Usability Testing</i>	: Pengujian untuk mengevaluasi kemudahan dan efektivitas penggunaan suatu produk oleh pengguna nyata.
<i>Navigasi Website</i>	: Struktur dan sistem menu atau tautan yang memudahkan pengguna dalam menjelajahi website.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian Sebelum Perancangan

Lampiran 2. Kuesioner Penelitian Sesudah Perancangan

Lampiran 3. Daftar Responden Sebelum Perancangan Ulang Web Desa Bantarwuni

Lampiran 4. Daftar Responden Sesudah Perancangan Ulang Web Desa Bantarwuni

Lampiran 5. Detail Hasil Wireframe Desain Website Desa Bantarwuni

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7. Hasil Wawancara

Lampiran 8. Kartu Bimbingan

