

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37

A. User Centered Design	37
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Target Kriteria Gradasi	18
Tabel 2. 2 Penelitian Sebelumnya	24
Tabel 3. 1 Tahapan User Centered Design.....	32
Tabel 4. 1 Permasalahan	46
Tabel 4. 2 Daftar pertanyaan.....	93
Tabel 4. 3 wawancara pengembang aplikasi.....	93
Tabel 4. 4 Alur riset	94
Tabel 4. 5 Petunjuk penilaian.....	94
Tabel 4. 6 Usability testing pengembang aplikasi	95
Tabel 4. 7 Nilai pertanyaan	95
Tabel 4. 8 Target kriteria gradasi	97
Tabel 4. 9 Daftar pertanyaan.....	98
Tabel 4. 10 Alur riset	99
Tabel 4. 11 Petunjuk penilaian.....	99
Tabel 4. 12 Daftar responden.....	101
Tabel 4. 13 Nilai pertanyaan	103
Tabel 4. 14 Target kriteria gradasi	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pencak silat.....	8
Gambar 2. 2 Logo IPSI	9
Gambar 2. 3 Logo PSHT.....	10
Gambar 2. 4 User Interface	11
Gambar 2. 5 Website.....	13
Gambar 2. 6 Tahapan User Centered Design.....	14
Gambar 2. 7 Tujuan Usability Testing.....	16
Gambar 2. 8 Pengertian dan Cara Hitung Skala Likert.....	17
Gambar 3. 1 Kerangka berpikir.....	30
Gambar 4. 1 Status Responden	38
Gambar 4. 2 Kekurangan pendaftaran manual.....	39
Gambar 4. 3 permasalahan yang pernah responden alami.....	40
Gambar 4. 4 Harapan responden pendaftaran	41
Gambar 4. 5 Kekurangan penyebaran informasi.....	41
Gambar 4. 6 Permasalahan yang pernah responden alami.....	42
Gambar 4. 7 Harapan responden Penyebaran informasi.....	43
Gambar 4. 8 Kekurangan pendaftaran manual.....	44
Gambar 4. 9 Permasalahan yang pernah responden alami.....	45
Gambar 4. 10 Harapan responden.....	45
Gambar 4. 11 Pain point.....	48
Gambar 4. 12 Affinity diagram.....	49
Gambar 4. 13 How might we	50
Gambar 4. 14 User persona Admin.....	51
Gambar 4. 15 User Persona Pengguna	52
Gambar 4. 16 Solution idea.....	53
Gambar 4. 17 Prioritization idea	54
Gambar 4. 18 User flow pengguna	55
Gambar 4. 19 User flow Admin	56
Gambar 4. 20 Lo-fi Homepage	57

Gambar 4. 21 Lo-fi berita.....	59
Gambar 4. 22 Lo-fi Lokasi latihan.....	61
Gambar 4. 23 Lo-fi Struktur organisasi	62
Gambar 4. 24 Lo-fi Pendaftaran	63
Gambar 4. 25 Lo-fi Login Admin.....	64
Gambar 4. 26 Lo-fi Admin-Dashboard.....	65
Gambar 4. 27 Lo-fi Admin-Anggota	66
Gambar 4. 28 Lo-fi Admin-Berita	67
Gambar 4. 21 Lo-fi Admin-Berita	67
Gambar 4. 30 Lo-fi Admin-Pendaftaran	68
Gambar 4. 21 Lo-fi Admin-Struktur organisasi.....	69
Gambar 4. 32 Design system compoent.....	70
Gambar 4. 33 Design system button	71
Gambar 4. 34 Design system icon.....	72
Gambar 4. 35 Design system Typography	73
Gambar 4. 32 Design system color style.....	74
Gambar 4. 37 Design system text field	76
Gambar 4. 38 High fidelity Homepage.....	77
Gambar 4. 39 High fidelity Dashboard.....	78
Gambar 4. 40 Prototype	79
Gambar 4. 41 Prototype Beranda	80
Gambar 4. 42 Prototype Berita.....	81
Gambar 4. 43 prototype Lokasi latihan.....	82
Gambar 4. 44 Prototype Struktur organisasi	82
Gambar 4. 45 SS fungsi pendaftaran.....	83
Gambar 4. 46 Prototype Pendaftaran	84
Gambar 4. 47 SS fungsi login admin	85
Gambar 4. 48 Prototype Login admin.....	85
Gambar 4. 49 Prototype Admin-Anggota	86
Gambar 4. 50 SS fungsi admin tambah anggota	87
Gambar 4. 51 Prototype Admin-berita.....	87

Gambar 4. 52 SS fungsi edit berita	88
Gambar 4. 53 Prototype Admin-lokasi latihan	89
Gambar 4. 54 Prototype Admin-pendaftaran	90
Gambar 4. 55 SS fungsi status pendaftaran	90
Gambar 4. 56 SS fungsi import data struktur organisasi	91
Gambar 4. 57 Prototype Admin-struktur organisasi	91



DAFTAR ISTILAH

<i>User interface</i>	Antarmuka pengguna; bagian visual dari sebuah sistem atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna.
<i>User persona</i>	Representasi fiktif dari pengguna ideal yang dibuat berdasarkan data riset, bertujuan untuk memahami kebutuhan, perilaku, tujuan, dan hambatan pengguna.
<i>Affinity diagram</i>	Metode pengelompokan ide, pendapat, atau temuan riset ke dalam kategori berdasarkan kesamaan atau keterkaitan, untuk mengidentifikasi pola dan insight
<i>Priority idea</i>	Gagasan atau solusi yang diprioritaskan untuk dikembangkan berdasarkan kriteria seperti urgensi kebutuhan pengguna.
<i>Pain point</i>	Masalah atau kesulitan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan.
<i>Low-fidelity</i>	Sketsa atau wireframe sederhana yang digunakan untuk mengeksplorasi struktur dan alur navigasi sebelum masuk ke detail visual.
<i>High-fidelity</i>	Prototipe dengan tampilan dan interaksi yang sangat mirip dengan produk akhir, mencakup warna, gambar, dan teks. Umumnya digunakan untuk uji coba pengguna sebelum pengembangan final.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 3. Script Wawancara

Lampiran 4. Link file Desain

Lampiran 5. Link github

Lampiran 6. Daftar Responden

Lampiran 7. Surat Pernyataan Keaslian Penelitian

