

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN KARYA ASLI.....	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Tahapan Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR	7
2.1 Website	7
2.2 Website <i>Sadewa</i>	7
2.2.1 Tujuan Pengembangan <i>Website Sadewa</i>	8
2.2.2 Pengguna <i>Website Sadewa</i>	8
2.3 User Interface.....	8
2.4 User Experience	9
2.5 Figma	10
2.6 Maze.....	10
2.7 Design Thinking	11
2.7.1 <i>Emphatize</i>	11
2.7.2 <i>Define</i>	13
2.7.3 <i>Ideate</i>	15
2.7.4 <i>Prototype</i>	17
2.7.5 <i>Testing</i>	17
2.8 <i>Usability testing</i>	18
2.9 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
2.10 Teori Nielsen.....	22
2.11 State of The Art (SOTA).....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Tahap Pengumpulan Data	27
3.1.1 Wawancara	27
3.1.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i> Awal	28
3.2 Tahap Pesiapan	29

3.2.1	Identifikasi Permasalahan.....	29
3.2.2	Studi Literatur.....	30
3.3	<i>Design Thinking</i>	30
3.3.1	<i>Empathize</i>	30
3.3.2	<i>Define</i>	31
3.3.3	<i>Ideate</i>	35
3.3.4	<i>Prototype</i>	40
3.3.5	<i>Testing</i>	40
3.4	Kesimpulan dan Saran	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Rancangan <i>Website</i> Sadewa.....	44
4.1.1	<i>Low-fidelity wireframe</i>	44
4.1.2	<i>High-fidelity wireframe</i>	46
4.1.3	<i>Testing</i>	62
4.2	Analisis Hasil	69
4.2.1	<i>Efficiency</i>	69
4.2.2	<i>Effectiveness</i>	69
4.2.3	Perbandingan Nilai <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	70
BAB V KESIMPULAN		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN		76

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Tampilan Website SADEWA UPN Veteran Yogyakarta	8
Gambar 2.2 Tahapan Metode Design Thinking	11
Gambar 2.3 Emphathy Map	12
Gambar 2.4 Contoh User Persona	14
Gambar 2.5 Contoh Sketching menggunakan Crazy 8's	17
Gambar 2.6 Pernyataan SUS	20
Gambar 2.7 Skala Linkert	21
Gambar 2.8 Tingkat Grade, Adjective, dan Acceptability dari Skor SUS (A. Bangor, P.T. Kortum, dan J.T. Miller, 2009)	22
Gambar 2.9 Kurva Persamaan Permasalahan Usability Dengan Jumlah Pengguna (Nielsen, 2000)	23
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	27
Gambar 3.2 Emphaty Map	31
Gambar 3.3 User Persona I	32
Gambar 3.4 User Persona II	32
Gambar 3.5 User Persona III	33
Gambar 3.6 User Persona IV	33
Gambar 3.7 User Persona V	34
Gambar 3.8 Mind Map	36
Gambar 3.9 Information Architecture Wesbite Sadewa Saat ini	38
Gambar 3.10 Information Architecture Rancangan Website Sadewa	39
Gambar 3.11 Crazy 8's	39
Gambar 3.12 Pertanyaan Kuesioner	42
Gambar 3.13 Skala Linkert	42
Gambar 4.1 Low-fidelity wireframe Halaman Dashboard	45
Gambar 4.2 Low-Fidelity Wireframe halaman Profil	45
Gambar 4.3 Low-fidelity wireframe halaman KKN	46
Gambar 4.4 Tampilan awal Dashboard (A)	47
Gambar 4.5 Tampilan Desain Ulang Dashboard (B)	47
Gambar 4.6 Tampilan awal Profil Pribadi (A)	48
Gambar 4.7 Tampilan Desain Ulang Profil Pribadi (B)	48
Gambar 4.8 Tampilan Awal Halaman Data Pendidikan SMA/MA (A)	49
Gambar 4.9 Tampilan Desain Ulang Halaman Data Pendidikan SMA/MA (B)	49
Gambar 4.10 Tampilan awal Halaman Data Orang tua/Wali (A)	50
Gambar 4.11 Tampilan Design Halaman Data Orang Tua/wali (B)	50
Gambar 4.12 Tampilan Awal Halaman Kuliah Kerja Nyata (A)	51
Gambar 4.13 Tampilan Desain Ulang Halaman Kuliah Kerja Nyata (B)	52
Gambar 4.14 Tampilan Awal Halaman Kerja Praktik (A)	53
Gambar 4.15 Tampilan Desain Ulang Halaman Kerja Praktik (B)	53
Gambar 4.16 Tampilan Awal Halaman Tugas Akhir (A)	54
Gambar 4.17 Tampilan Desain Ulang Halaman Kerja Praktik (B)	54
Gambar 4.18 Tampilan Awal Halaman Surat Keterangan Aktif (A)	55

Gambar 4.19	Tampilan Design Ulang Halaman Surat Keterangan Aktif (B)	55
Gambar 4.20	Tampilan Awal Halaman Pengajuan Cuti (A)	56
Gambar 4.21	Tampilan Design Ulang Halaman Pengajuan Cuti (B)	56
Gambar 4.22	Tampilan Awal Halaman Beasiswa (A)	57
Gambar 4.23	Tampilan Design Ulang Halaman Beasiswa (B)	57
Gambar 4.24	Tampilan Awal Halaman Yudisium (A)	58
Gambar 4.25	Tampilan Desain Ulang Halaman Yudisium (B)	58
Gambar 4.26	Tampilan Design Halaman Pendaftaran Wisuda	59
Gambar 4.27	Tampilan Desain Halaman Pembayaran UKT	60
Gambar 4.28	Tampilan Awal Halaman Sejarah Pembayaran (A)	61
Gambar 4.29	Gambar Desain Ulang Halaman Sejarah Pembayaran (B)	62
Gambar 4.30	Grafik Time Based Efficiency	66
Gambar 4.31	Grafik Effectiveness	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Website SADEWA UPN Veteran Yogyakarta.....	8
Gambar 2.2 Tahapan Metode Design Thinking.....	11
Gambar 2.3 Emphathy Map.....	12
Gambar 2.4 Contoh User Persona.....	14
Gambar 2.5 Contoh Sketching menggunakan Crazy 8's.....	17
Gambar 2.6 Pernyataan SUS.....	20
Gambar 2.7 Skala Linkert	21
Gambar 2.8 Tingkat Grade, Adjective, dan Acceptability dari Skor SUS (A. Bangor, P.T. Kortum, dan J.T. Miller,2009).....	22
Gambar 2.9 Kurva Persamaan Permasalahan Usability Dengan Jumlah Pengguna (Nielsen, 2000).....	23
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	27
Gambar 3.2 Emphaty Map.....	31
Gambar 3.3 User Persona I	32
Gambar 3.4 User Persona II.....	32
Gambar 3.5 Mind Map.....	36
Gambar 3.6 <i>Information Architecture Wesbite</i> Sadewa Saat ini	38
Gambar 3.7 Information Architecture Rancangan Website Sadewa	39
Gambar 3.8 Crazy 8's.....	39
Gambar 3.9 Pertanyaan Kuesioner.....	42
Gambar 3.10 Skala Linkert	42
Gambar 4.1 Low-fidelity wireframe Halaman Dashboard	45
Gambar 4.2 Low-Fidelity Wireframe halaman Profil.....	45
Gambar 4.3 Low-fidelity wireframe halaman KKN.....	46
Gambar 4.4 Tampilan awal Dashboard (A).....	47
Gambar 4.5 Tampilan Desain Ulang Dashboard (B).....	47
Gambar 4.6 Tampilan awal Profil Pribadi (A).....	48
Gambar 4.7 Tampilan Desain Ulang Profil Pribadi (B)	48
Gambar 4.8 Tampilan Awal Halaman Data Pendidikan SMA/MA (A).....	49
Gambar 4.9 Tampilan Desain Ulang Halaman Data Pendidikan SMA/MA (B).....	49
Gambar 4.10 Tampilan awal Halaman Data Orang tua/Wali (A).....	50
Gambar 4.11 Tampilan Design Halaman Data Orang Tua/wali (B).....	50
Gambar 4.12 Tampilan Awal Halaman Kuliah Kerja Nyata (A)	51
Gambar 4.13 Tampilan Desain Ulang Halaman Kuliah Kerja Nyata (B)	52
Gambar 4.14 Tampilan Awal Halaman Kerja Praktik (A)	53
Gambar 4.15 Tampilan Desain Ulang Halaman Kerja Praktik (B)	53
Gambar 4.16 Tampilan Awal Halaman Tugas Akhir (A).....	54
Gambar 4.17 Tampilan Desain Ulang Halaman Kerja Praktik (B)	54
Gambar 4.18 Tampilan Awal Halaman Surat Keterangan Aktif (A)	55
Gambar 4.19 Tampilan Design Ulang Halaman Surat Keterangan Aktif (B)	55
Gambar 4.20 Tampilan Awal Halaman Pengajuan Cuti (A)	56
Gambar 4.21 Tampilan Design Ulang Halaman Pengajuan Cuti (B).....	56
Gambar 4.22 Tampilan Awal Halaman Beasiswa (A).....	57
Gambar 4.23 Tampilan Design Ulang Halaman Beasiswa (B)	57

Gambar 4.24 Tampilan Awal Halaman Yudisium (A)	58
Gambar 4.25 Tampilan Desain Ulang Halaman Yudisium (B)	58
Gambar 4.26 Tampilan Design Halaman Pendaftaran Wisuda	59
Gambar 4.27 Tampilan Desain Halaman Pembayaran UKT	60
Gambar 4.28 Tampilan Awal Halaman Sejarah Pembayaran (A)	61
Gambar 4.29 Gambar Desain Ulang Halaman Sejarah Pembayaran (B)	62
Gambar 4.30 Grafik Time Based Efficiency	66
Gambar 4.31 Grafik Effectiveness	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Izin Pengambilan Data	76
Lampiran B Wawancara dengan UPT TIK	77
Lampiran C Wawancara dengan Pengguna Website Sadewa	80
Lampiran D Emphaty Map	86
Lampiran E Google Form Kuesioner SUS Awal	89
Lampiran F Tabel Hasil Kuesioner SUS Awal	94
Lampiran G Tabel Hasil Kuesioner SUS Akhir	95
Lampiran H Usability Testing	96
Lampiran I Daftar Responden	97