

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Kerangka Pemikiran	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Sistem Informasi	14
2.2.2 <i>Website</i>	14
2.2.3 <i>Smart Village</i>	15
2.2.4 Interaksi Manusia dan Komputer	15
2.2.5 <i>User Interface (UI) Design</i>	16
2.2.6 <i>User Experience</i>	16
2.2.7 Metode <i>Task Centered System Design</i>	17
2.2.8 <i>User Flows</i>	19
2.2.9 <i>User Persona</i>	19
2.2.10 <i>Mockup</i>	19
2.2.11 <i>Prototype</i>	19
2.2.12 <i>Use Questionnaire</i>	20
2.2.13 <i>Usability Testing</i>	22
2.2.14 Populasi	23
2.2.15 Sampel	23
2.2.16 <i>Purposive Sampling</i>	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Tahap Awal	24
3.1.1 Studi Literatur	24

3.2 <i>Identification</i>	25
3.2.1 Identifikasi <i>Website</i>	25
3.2.2 Identifikasi <i>Task</i> dan <i>User</i>	27
3.3 <i>User-Centered Requirement Analysis</i>	28
3.3.1 <i>User Persona</i>	28
3.3.2 <i>User Flow</i>	29
3.4 <i>Design through Scenario</i>	29
3.4.1 Pembuatan Desain <i>Mockup</i>	29
3.4.2 <i>Prototype</i>	30
3.5 <i>Walkthrough Evaluate</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Identifikasi <i>Task</i> dan <i>User</i>	32
4.2 Hasil <i>User-Centered Requirement Analysis</i>	32
4.2.1 Hasil <i>User Persona</i>	32
4.2.2 Hasil <i>User Flow</i>	35
4.3 <i>Design through Scenario</i>	40
4.3.1 Pembuatan <i>Design Mockup</i>	40
4.3.2 <i>Prototype</i>	46
4.4 <i>Walkthrough Evaluate</i>	46
4.4.1 Evaluasi Desain.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57