

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2	8
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 E-voting	12
2.3 User Interface (UI)	13
2.4 User Experience (UX)	13
2.5 Website	14
2.6 Design Thinking	14
2.7 User Personas	16
2.8 High-fidelity	17
2.9 Usability Testing	17
2.10 Alat Pendukung.....	18
2.10.1 Framer	18

2.10.2	Draw.io	19
BAB 3		20
METODE PENELITIAN		21
3.1	Langkah Analisis Data	21
3.1.1	Tahapan Emphasize (Empati)	21
3.1.2	Tahapan <i>Define</i> (Penentuan)	23
3.1.3	Tahapan Ideate (Ide)	23
3.1.4	Tahapan Prototype (Prototipe)	23
3.1.5	Tahapan Test (Uji Coba)	24
BAB 4		25
HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Tahapan <i>Empathize</i> (Empati)	25
4.1.1	Kategori Partisipan	26
4.2	Tahapan <i>Define</i> (Penentuan)	27
4.3	Tahapan <i>Ideate</i> (Ide)	29
4.3.1	Solusi Permasalahan dan Kebutuhan	30
4.3.2	Daftar Fitur dan Fitur <i>Mapping</i>	31
4.3.3	Keterkaitan permasalahan, solusi dan fitur	33
4.3.4	Flowchart	34
4.4	<i>Prototype</i> (Prototipe)	39
4.4.1	Homepage (halaman utama)	39
4.5	<i>Test</i> (Uji coba)	66
4.5.1	Skenario pengguna melakukan pemilihan sebagai pemilih	68
4.5.2	Skenario <i>super admin</i> mendaftar akun dan masuk	70
4.5.3	Skenario <i>super admin</i> mengelola bilik dan masuk pada bilik pada halaman daftar bilik	72
4.5.4	Skenario <i>super admin</i> mengelola bilik pada halaman dashboard bilik	73
4.5.5	Kesimpulan	76

4.6	Diskusi.....	77
BAB 5		78
PENUTUP		79
5.1	KESIMPULAN	79
5.2	SARAN	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		84



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

