DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 4
1.4 Maksud dan Tujuan 4
1.5 Manfaat Perancangan 5
1.6 Profil Klien 6
1.7 Alur Perancangan 8
BAB II LANDASAN TEORI 11
2.1 Latar Belakang Pengertian Redesign Antarmuka Pengguna (UI) 11
2.2 Prinsip Desain dalam Redesign UI 12
2.3 Tipografi dan Keterbacaan dalam Desain UI 13
2.4 Penggunaan Warna dalam Desain UI 15
2.5 Layout dan Struktur dalam Desain UI 16
2.6 Elemen Grafis dalam Desain UI 17
2.7 User Interface (UI) 18
2.8 User Experience (UX) 19
2.9 Metode Design Thinking 21
2.10 *System Usability Scale* (SUS) 25
2.11 Referensi Visual 28
BAB III METODE PERANCANGAN 31
3.1 Tahap Perancangan 31
3.1.1 Empathize 32
3.1.2 Define 36

3.1.3 Ideate 41
3.1.4 Prototype 42
3.1.5 Testing 43
BAB IV PAPARAN KARYA 46
4.1 Tipografi 46
4.1.1 Pemilihan Font 46
4.1.2 Hierarki Tipografi 47
4.1.3 Pertimbangan Berdasarkan User Persona 47
4.2 Warna 48
4.3 Prototype 50
4.4 Wireframe 51
4.4.1 Halaman Beranda 52
4.4.2 Halaman PPDB 54
4.4.3 Halaman Profil 56
4.4.4 Halaman List Berita 58
4.5 Hasil Perancangan *(High Fidelity Design)* 59
4.5.1 Halaman Beranda 60
4.5.2 Halaman PPDB 61
4.5.3 Halaman Profil Sekolah 62
4.5.4 Halaman List Berita 63
4.5.5 Halaman Detail Berita 64
4.5.6 Halaman Sambutan Kepala Sekolah 65
4.5.7 Halaman Detail Program Pendidikan 66
4.5.8 Halaman List Ekstrakulikuler 67
4.5.9 Halaman Detail Ekstrakulikuler (OSIS) 68
4.5.10 Halaman Visi dan Misi 69
4.6 Testing 69
BAB V PENUTUP 73
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 76