



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Instrumen penelitian	4
1.6.2 Teknik pengumpulan data	4
1.6.3 Purwarupa	5
1.6.4 Pengujian	5
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III LANDASAN TEORI	13
3.1 Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)	13
3.2 Keuangan	13



3.3	User Experience.....	13
3.4	Elemen User Experience	14
3.4.1	Strategy	14
3.4.2	Scope	14
3.4.3	Structure.....	15
3.4.4	Skeleton	15
3.4.5	Surface.....	15
3.5	User Interface.....	15
3.5.1	Perbedaan User Interface dan User Experience	15
3.6	Usability.....	16
3.7	Single Ease Question (SEQ).....	17
3.8	System Usability Scale (SUS)	17
3.9	<i>Wireframe</i> Tampilan	19
3.10	Prototype.....	19
3.11	Task Flow	19
3.12	User Flow.....	20
3.13	Information Architecture	20
3.14	Alat Implementasi.....	20
3.14.1	WhatsApp	20
3.14.2	Google Meet.....	20
3.14.3	Miro.....	21
3.14.4	Figma.....	21
3.14.5	Adobe Illustrator.....	21
3.14.6	Android Studio	21
3.15	Bahasa Pemrograman.....	21



3.15.1	XML	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		23
4.1	Analisis Masalah	23
4.2	Analisis Kebutuhan Pengguna	23
4.3	Analisis Target Pengguna	25
4.4	Analisis Masalah Utama Pengguna	26
4.5	Analisis Kemungkinan (<i>How Might We</i>)	27
4.6	Analisis Pemutakhir Ide	27
4.7	Perancangan <i>Task Flow</i>	27
4.7.1	Task Flow Masuk	27
4.7.2	<i>Task Flow</i> Merubah Profil Karyawan	28
4.7.3	<i>Task Flow</i> Tambah Jurnal Umum	28
4.7.4	<i>Task Flow</i> Melihat Buku Besar	28
4.7.5	<i>Task Flow</i> Export Laporan Perubahan Ekuitas	28
4.7.6	<i>Task Flow</i> Mengedit Laporan Realisasi Anggaran	29
4.7.7	<i>Task Flow</i> Batal Export Neraca	29
4.7.8	<i>Task Flow</i> Export Laba Rugi	29
4.7.9	<i>Task Flow</i> Tambah Anggaran	29
4.7.10	<i>Task Flow</i> Menghapus Rencana Anggaran	30
4.7.11	<i>Task Flow</i> Tambah Klasifikasi Akun	30
4.7.12	<i>Task Flow</i> Mengedit Neraca Awal	30
4.7.13	<i>Task Flow</i> Export Neraca Saldo	30
4.8	Perancangan Information Architecture	31
4.9	Perancangan <i>Wireframe</i>	32
4.9.1	Halaman Splash Screen	33



4.9.2	Halaman Masuk.....	33
4.9.3	Halaman Dashboard.....	34
4.9.4	Halaman Jurnal Umum	36
4.9.5	Halaman <i>Pop Up</i> Tambah Jurnal Umum.....	36
4.9.6	Halaman <i>Pop Up</i> Edit Jurnal Umum.....	38
4.9.7	Halaman Buku Besar	39
4.9.8	Halaman Laporan Perubahan Ekuitas	40
4.9.9	Halaman Laporan Realisasi Anggaran	41
4.9.10	Halaman Laporan Laba Rugi.....	42
4.9.11	Halaman Neraca	43
4.9.12	Halaman Anggaran	44
4.9.13	Halaman Rencana Anggaran	45
4.9.14	Halaman Data Akun.....	46
4.9.15	Halaman Neraca Awal	47
4.9.16	Halaman Profil	48
4.10	Perancangan Palet Warna.....	49
4.11	Perancangan <i>Font</i>	50
4.12	Perancangan Logo	51
4.13	Perancangan Ikon	51
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....		52
5.1	Implementasi Logo	52
5.2	Implementasi Antarmuka	52
5.2.1	Halaman Dashboard.....	53
5.2.2	Halaman Jurnal Umum	54
5.2.3	Halaman Buku Besar	56



5.2.4	Halaman Laporan Perubahan Ekuitas	58
5.2.5	Halaman Laporan Realisasi Anggaran	60
5.2.6	Halaman Neraca	62
5.2.7	Halaman Laporan Laba Rugi.....	63
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN		65
6.1	Pengujian	65
6.1.1	<i>Usability Testing</i> (Skenario Pengujian)	65
6.1.2	Single Ease Question (SEQ).....	67
6.1.3	System Usability Scale (SUS)	68
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
7.1	Kesimpulan	71
7.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72
LAMPIRAN.....		75