

DAFTAR ISI

LEMBAR	
PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	.
1.6. Metodologi Penelitian.....	6
1.7. Sistem Penulisan.....	7
BAB II.....	9
2.1. State of The Art.....	9
2.2. Landasan Teori.....	11
2.2.1. Interaksi Manusia Komputer (IMK).....	11
2.2.2. <i>User Interface (UI)</i>	11
2.2.3. User Experience (UX).....	11
2.2.4. Usability Testing.....	12
2.2.5. Metode Cognitive Walkthrough.....	12
2.2.6. ISO 9241-11.....	13
2.2.7. System Usability Scale (SUS).....	13
2.3. Aplikasi Pendukung.....	14
2.3.1. Erithama Group.....	14
2.3.2. Adobe XD / Figma / InVision Studio.....	17
2.3.3. App Maze.....	17
BAB III.....	18
3.1. Jenis Penelitian.....	18
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
3.3. Partisipan dan Sampel Pengujian.....	18

3.4. Metode Pengumpulan Data.....	20
3.5. Skenario Pengujian Cognitive Walkthrough.....	20
3.5.1. Preparation.....	21
3.5.2. Analysis.....	23
3.5.3. Follow Up.....	23
3.6. Spesifikasi Tugas.....	23
3.7. Kuisioner SUS (System Usability Scale).....	25
3.7.1 Cara Membaca dan Menginterpretasikan Kuesioner SUS.....	27
BAB IV.....	28
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	28
4.1. Identifikasi Karakteristik Responden.....	28
4.2. Evaluasi Hasil Perancangan.....	28
4.2.1. Pengujian Usability Testing dengan Maze.....	29
4.2.2. Pengujian System Usability Scale (SUS).....	38
4.3. <i>Record Analisis Navigasi Tester Maze Tampilan Mobile</i>	45
2.8.2 <i>Record Analisis Task 1</i>	45
4.4. <i>Record Analisis Navigasi Tester Maze Tampilan Desktop</i>	55
4.5. Rekomendasi Perbaikan.....	61
4.6. Kinerja Metode Cognitive Walkthrough.....	68
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Landing Page Web Erithama Group.....	13
Gambar 2.2 Tampilan About Desktop.....	14
Gambar 2.3 Tampilan Kemitraan Desktop.....	14
Gambar 2.4 Tampilan Pendaftaran Desktop.....	14
Gambar 2.5 Tampilan Footer Desktop.....	14
Gambar 2.6 Tampilan Home Mobile.....	15
Gambar 2.7 Tampilan Menu Mobile.....	15
Gambar 2.8 Tampilan Pendaftaran Mobile.....	15
Gambar 2.9 Tampilan Footer Mobile.....	15
Gambar 3.1 Number of Test Users.....	18
Gambar 3.2 Survey Pengguna Internet.....	19
Gambar 3.3 Flowchart Skenario Pengujian CW.....	20
Gambar 3.4 Skenario Pengujian Tugas dan Kuisisioner SUS.....	21
Gambar 3.5 Indikator Skor SUS.....	25
Gambar 4.1 Indikator Skor SUS.....	33
Gambar 4.2 Screen Halaman Utama Task 1 Mobile.....	35
Gambar 4.3 Screen Halaman Proposal The Tarik Mobile.....	36
Gambar 4.4 Screen Halaman Menu Download Mobile.....	37
Gambar 4.5 Screen Halaman Utama Task 2 Mobile.....	38
Gambar 4.6 Screen Menu Task 2 Mobile.....	39
Gambar 4.7 Screen Halaman Kemitraan Mobile.....	40
Gambar 4.8 Screen Halaman Proposal Es Permen Karet Mobile.....	41
Gambar 4.9 Screen Halaman Download Proposal Mobile.....	42
Gambar 4.10 Screen Halaman Utama Task 3 Mobile.....	43
Gambar 4.11 Screen Halaman Form Pendaftaran Task 3 Mobile.....	46
Gambar 4.12 Screen Halaman Form Pendaftaran Button Task 3 Mobile.....	47
Gambar 4.13 Screen Halaman Home Task 1 Desktop.....	48
Gambar 4.14 Screen Halaman Proposal Kemitraan Task 1 Desktop.....	49
Gambar 4.15 Screen Halaman Home Task 2 Desktop.....	49
Gambar 4.16 Screen Halaman Proposal Kemitraan Task 2 Desktop.....	50
Gambar 4.17 Screen Halaman Proposal Es Permen Karet Task 2 Desktop.....	50
Gambar 4.18 Screen Halaman Home Task 3 Desktop.....	51
Gambar 4.19 Screen Halaman Form Pendaftaran Desktop.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kerangka Pemikiran.....	4
Tabel 2.1 State of Art.....	10
Tabel 3.1 Spesifikasi Tugas.....	23
Tabel 3.2 Kuisisioner SUS.....	24
Tabel 4.1 Task Skenario.....	29
Tabel 4.2 Usability Testing Pengujian Maze Tampilan Mobile.....	30
Tabel 4.3 Usability Testing Pengujian Maze Tampilan Desktop.....	31
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner SUS Tampilan Desktop.....	33
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner SUS Tampilan Mobile.....	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Lampiran B

