

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Kerangka Pemikiran	5
1.6. Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir.....	6
1.6.1. Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.6.2. Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	7
1.7. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN LITERATUR	9
2.1. <i>State Of The Art</i>	9
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)	12

2.2.2.	Evaluasi.....	12
2.2.3.	<i>Website</i>	13
2.2.4.	<i>User interface (UI) Design</i>	13
2.2.5.	<i>User experience (UX) Design</i>	13
2.2.6.	Hubungan Antara <i>User Interface</i> dengan <i>User Experience</i>	14
2.2.7.	<i>Think aloud</i>	14
2.2.8.	<i>Usability</i>	15
2.2.9.	<i>Usability Testing</i>	16
2.2.10.	<i>Severity Rating</i>	18
2.2.11.	<i>Single Ease Question (SEQ)</i>	19
2.2.12.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		22
3.1.	<i>User experience Design process (UXD)</i>	22
3.1.1.	<i>UX Research</i>	23
3.1.2.	<i>UX Testing</i>	25
3.1.3.	<i>UX Build</i>	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1.	<i>UX Research</i>	30
4.1.1.	Observasi.....	30
4.1.2.	Evaluasi.....	32
4.2.	<i>UX Testing</i>	104
4.3.	<i>UX Build</i>	115
BAB V PENUTUP		123
5.1.	Simpulan.....	123
5.2.	Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA		125

