

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT NOMOR SOAL	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1. Social Manufacturing	11
3.1.1. Website	13
3.2. Usabilitas	14
3.2.1. Pengujian Usabilitas	15
3.2.2. Performance Measurement	16

3.2.3. Retrospective Think-Aloud.....	17
3.2.4. System Usability Scale (SUS)	17
3.3. Software Training.....	19
BAB IV METODE PENELITIAN	21
4.1. Objek Penelitian	21
4.2. Subjek Penelitian	21
4.3. Alat Penelitian	21
4.4. Tahapan Penelitian	23
BAB V HASIL & PEMBAHASAN	31
5.1 Pengujian Usabilitas	31
5.1.1 Efektivitas <i>Website</i>	31
5.1.2 Efisiensi <i>Website</i>	33
5.1.3 Kepuasan <i>Website</i>	35
5.2 Software Training.....	38
5.2.1 Computer Literacy Pengguna	38
5.2.2 <i>Computing Literacy</i> Pengguna.....	41
5.3 Pengaruh <i>Software Training</i> Terhadap Usabilitas <i>Website</i>	43
5.3.1 Peningkatan Variabel Terikat pada <i>Software Training</i>	43
5.3.2 Peningkatan Variabel Terikat pada Uji Usabilitas.....	44
5.3.3 Uji Korelasi Peningkatan Variabel Terikat pada <i>Software Training</i> dan Uji Usabilitas	45
5.4. Penyusunan Rekomendasi Menggunakan Metode <i>Retrospective Thinking Aloud</i>	47
BAB VI KESIMPULAN & SARAN.....	51
6.1. Kesimpulan.....	51
6.2. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	59