

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	15
3.1 <i>User Experience</i>	15
3.2 <i>USE Questionnaire</i>	15
3.3 <i>User-Centered Design (UCD)</i>	17
3.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
3.5 OLX	22
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
4.1 Deskripsi Penelitian	24
4.2 Analisis Permasalahan	25
4.3 Metode Pengumpulan Data.....	26
4.3.1 Wawancara.....	26
4.3.2 Survei	26
4.3.3 Studi Literatur	26

4.4 Perencanaan Penelitian	26
4.4.1 Karakteristik Responden	27
4.4.2 Daftar Pertanyaan (Metode <i>Use Questionnaire</i>)	27
4.4.3 Uji Kelayakan Hasil Kuesioner	29
4.4.4 Pengukuran Hasil	29
4.5 Metode <i>User-Centered Design</i>	30
4.5.1 Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna	30
4.5.1.1 Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin	33
4.5.1.2 Demografi Berdasarkan Umur	33
4.5.1.3 Demografi Berdasarkan Pendidikan	34
4.5.1.4 Demografi Berdasarkan Lama Penggunaan	34
4.5.2 Uji Validitas Data	35
4.5.2.1 Uji Validitas Kategori <i>Usefulness</i>	36
4.5.2.2 Uji Validitas Kategori <i>Ease of Use</i>	37
4.5.2.3 Uji Validitas Kategori <i>Ease of Learning</i>	39
4.5.2.4 Uji Validitas Kategori <i>Satisfaction</i>	40
4.5.3 Menentukan Kebutuhan Pengguna	41
4.5.3.1 Analisis Kategori <i>Usefulness</i>	41
4.5.3.2 Analisis Kategori <i>Ease of Use</i>	42
4.5.3.3 Analisis Kategori <i>Ease of Learning</i>	43
4.5.3.4 Analisis Kategori <i>Satisfaction</i>	44
4.5.4 Tahap Perancangan Prototipe	45
4.5.5 Tahap Evaluasi Desain	47
BAB V IMPLEMENTASI	49
5.1 Pembuatan Prototipe	49
5.1.1 Komponen Objek Interaksi dalam Figma	50
5.1.2 Pemicu (<i>Trigger</i>) Interaksi dalam Figma	50
5.1.3 Jenis Tindakan (<i>Action</i>) Interaksi dalam Figma	51
5.2 Pembahasan Tampilan Desain Prototipe	52
5.2.1 Desain Halaman Utama	52

5.2.2 Desain Pencarian Dengan Suara	53
5.2.3 Halaman Notifikasi	56
5.2.4 Halaman Pencarian Kategori	57
5.2.5 Halaman Filter Pencarian.....	58
5.2.6 Halaman Hasil Pencarian	59
5.2.7 Halaman <i>Setting</i> Detail Pencarian	60
5.2.8 Halaman Iklan Saya	61
5.2.9 Halaman Tambah Iklan.....	62
5.2.10 Halaman <i>History Chat</i>	63
5.3 Interaksi Desain Prototipe	64
BAB IV EVALUASI DAN PEMBAHASAN	67
6.1 Daftar Pertanyaan.....	67
6.2 Demografi Responden	69
6.2.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	69
6.2.2 Responden Berdasarkan Umur	70
6.2.3 Responden Berdasarkan Lama Penggunaan	71
6.3 Uji Validitas Data	71
6.3.1 Uji Validitas Pertanyaan Positif.....	72
6.3.2 Uji Validitas Pertanyaan Negatif	73
6.4 Uji <i>System Usability Scale</i> (SUS)	74
6.5 Analisis Data	78
BAB VII PENUTUP.....	82
7.1 Kesimpulan	82
7.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses UCD (Dumas dan Janice, 1999)	19
Gambar 3.2 Logo OLX	23
Gambar 4.1 Halaman Awal OLX Mobile	24
Gambar 4.2 Halaman Kuesioner Awal	32
Gambar 5.1 Tampilan Proyek pada Figma.com	49
Gambar 5.2 Hasil Rancangan Design dengan Figma	50
Gambar 5.3 Desain Halaman Utama.....	53
Gambar 5.4 Desain Pencarian dengan suara	54
Gambar 5.5 Desain Halaman Notifikasi	57
Gambar 5.6 Desain Halaman Pencarian Kategori	58
Gambar 5.7 Desain Halaman <i>Filter</i> Pencarian	59
Gambar 5.8 Desain Halaman Hasil Pencarian	60
Gambar 5.9 Desain Halaman <i>Setting</i> Detail Pencarian.....	61
Gambar 5.10 Desain Halaman Iklan Saya	62
Gambar 5.11 Desain Halaman Tambah Iklan	63
Gambar 5.12 Desain Halaman <i>History Chat</i>	64
Gambar 5.13 Potongan Interaksi Desain.....	65
Gambar 5.14 <i>Setting</i> Prototipe	66
Gambar 5.15 Hasil Interaksi Prototipe.....	66
Gambar 6.1 Potongan <i>Google Form</i> untuk Pengambilan Data	69
Gambar 6.2 Grafik Persebaran Jenis Kelamin	70
Gambar 6.3 Grafik Persebaran Umur	70
Gambar 6.4 Grafik Persebaran Lama Penggunaan	71
Gambar 6.5 Interpretasi Nilai SUS	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sejenis	11
Tabel 4.1 Analisis Permasalahan	25
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner	27
Tabel 4.3 Standar Kelayakan	29
Tabel 4.4 <i>Profile</i> Pengguna Sistem.....	30
Tabel 4.5 Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin.....	33
Tabel 4.6 Jumlah responden berdasarkan umur	33
Tabel 4.7 Jumlah responden berdasarkan Pendidikan	34
Tabel 4.8 Jumlah responden berdasarkan lama penggunaan	34
Tabel 4.9 Tabel koefisien T_{table}	36
Tabel 4.10 Uji validitas kategori <i>usefulness</i>	37
Tabel 4.11 Uji validitas kategori <i>Ease of Use</i>	38
Tabel 4.12 Uji validitas kategori <i>Ease of Learning</i>	39
Tabel 4.13 Uji validitas kategori <i>Satisfaction</i>	40
Tabel 4.14 Hasil Pengolahan Kategori <i>Usefulness</i>	41
Tabel 4.15 hasil Pengolahan Kategori <i>Usefull</i>	42
Tabel 4.16 hasil Pengolahan Kategori <i>Ease of learning</i>	43
Tabel 4.17 hasil Pengolahan Kategori <i>Satisfaction</i>	44
Tabel 4.18 Pengambilan Data Kuesioner.....	47
Tabel 4.19 Hasil Konversi Perhitungan SUS.....	48
Tabel 4.20 Keterangan Hasil <i>System Usability Scale</i>	48
Tabel 6.1 Daftar Pertanyaan Evaluasi.....	67
Tabel 6.2 Nilai Jawaban.....	68
Tabel 6.3 Uji Validitas Pertanyaan Ganjil	72
Tabel 6.4 Uji Validitas Pertanyaan Genap.....	73
Tabel 6.5 Hasil Pengambilan Data.....	74
Tabel 6.6 Hasil Perhitungan SUS	75
Tabel 6.7 Informasi Deskriptif Data	78