

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI</b>	<b>xvii</b>
<b><i>ABSTRACT</i></b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Alternatif Penyelesaian Masalah .....	3
1.4 Justifikasi Penyelesaian Masalah .....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Proyek Akhir .....	5
<b>BAB II</b>	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI</b>	<b>6</b>
2.1 Lingkup Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 <i>Lean UX</i> .....	13
2.2.2 <i>User Interface (UI)</i> .....	16
2.2.3 <i>User Experience (UX)</i> .....	16
2.2.4 <i>E-commerce (Electronic Commerce)</i> .....	17
2.2.5 <i>Usability Testing</i> .....	17
2.2.6 <i>Heuristic Evaluation</i> .....	18
2.2.7 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	20
2.2.8 <i>Maze Design</i> .....	24

2.2.9	<i>Completion Rate</i> .....	26
2.2.10	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	27
 <b>BAB III</b>		<b>28</b>
<b>METODE PROYEK AKHIR</b>		<b>28</b>
3.1	Bahan .....	28
3.1.1	Objek dan Lokasi Penelitian .....	28
3.1.2	Data Primer .....	32
3.1.3	Data Sekunder .....	33
3.2	Peralatan .....	33
3.2.1	<i>Hardware</i> (Perangkat Keras) .....	33
3.2.2	<i>Software</i> (Perangkat Lunak) .....	33
3.3	Tahapan Proyek Akhir .....	34
3.3.1	Analisis .....	35
3.3.2	<i>Requirement Gathering</i> .....	36
3.3.3	Studi Literatur .....	36
3.3.4	Proses Perancangan dan Implementasi Metode <i>Lean UX</i> .....	36
3.3.5	<i>Usability Testing</i> .....	38
3.3.6	<i>Heuristic Evaluation</i> .....	40
3.3.7	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) .....	44
3.3.8	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	45
3.4	Rancangan Alat / Purwarupa dan Analisis Data .....	45
3.4.1	Rancangan Alat / Purwarupa .....	45
3.4.1	Analisis Data .....	46
 <b>BAB IV</b>		<b>47</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		<b>47</b>
4.1	Analisis .....	47
4.2	<i>Requirement Gathering</i> .....	47
4.3	Studi Literatur .....	48
4.4	Hasil Iterasi Pertama <i>Lean UX</i> .....	48
4.4.1	<i>Declaration Assumptions</i> .....	48
4.4.2	<i>Create a Minimum Viable Product</i> .....	79

4.4.3	<i>Run an Experiment</i> .....	116
4.4.4	<i>Feedback and Research</i> .....	119
4.5	Hasil Iterasi Kedua <i>Lean UX</i> .....	132
4.5.1	<i>Declaration Assumptions</i> .....	132
4.5.2	<i>Create a Minimum Viable Product</i> .....	141
4.5.3	<i>Run an Experiment</i> .....	169
4.5.4	<i>Feedback and Research</i> .....	173
4.6	Perbandingan Hasil Iterasi Pertama dan Kedua .....	177
4.6.1	Perbandingan Hasil <i>Usability Testing</i> .....	177
4.6.2	Perbandingan Hasil <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	179
4.6.3	Perbandingan Hasil Setelah Dilakukan <i>Heuristic Evaluation</i> .....	182
<b>BAB V</b>		<b>183</b>
<b>PENUTUP</b>		<b>183</b>
5.1	Kesimpulan .....	183
5.2	Saran .....	183
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>184</b>
<b>LAMPIRAN</b>		<b>188</b>