

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR DEWAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT	xx
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	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 SIMASTER UGM	15
2.2.2 <i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna)	18
2.2.3 <i>User Interface</i> (Antarmuka).....	18
2.2.4 <i>User Research</i> (Riset Pengguna)	18
2.2.5 <i>Design Thinking</i>	19
2.2.6 <i>Usability</i>	20
2.2.7 <i>Usability Heuristic</i>	20
2.2.8 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	22
2.2.9 <i>Card Sorting</i>	23
2.2.10 <i>A/B Testing</i>	24
2.2.11 <i>Usability Testing</i>	25
2.2.12 <i>Usability Metrics</i>	25
2.2.12.1 <i>Time on Task</i>	26
2.2.12.2 <i>Task Success Rate</i>	26
2.2.13 <i>Click Heatmaps</i>	26



2.3	Analisis Perbandingan Metode	26
2.3.1	Analisis Perbandingan Metodologi Desain	27
2.3.2	Analisis Perbandingan Metodologi Riset Pengguna.....	30
2.3.3	Analisis Perbandingan Metodologi <i>Testing</i>	31
BAB III Metode Penelitian.....		33
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir	33
3.1.1	Survei: Kuisisioner	33
3.1.2	<i>Card Sorting</i>	34
3.1.3	<i>Usability Testing</i>	35
3.2	Metode yang Digunakan.....	36
3.2.1	Metodologi Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna	37
3.2.1.1	<i>Design Thinking</i>	37
3.2.2	Metode Riset Pengguna.....	37
3.2.2.1	Survei: Kuisisioner	37
3.2.2.2	<i>Open Card Sorting</i>	38
3.2.3	Metode <i>Testing</i>	38
3.2.3.1	<i>A/B Testing</i>	38
3.3	Tahap Implementasi.....	39
3.3.1	<i>Empathize</i>	40
3.3.2	<i>Define</i>	41
3.3.3	<i>Ideate</i>	42
3.3.4	<i>Prototype</i>	43
3.3.5	<i>Test</i>	44
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....		46
4.1	<i>Design Thinking</i>	46
4.1.1	<i>Empathize</i>	46
4.1.2	Demografi Responden	47
4.1.2.1	Hasil Survei	50
4.1.3	<i>Define</i>	70
4.1.3.1	Pernyataan Permasalahan	71
4.1.3.2	<i>User Persona</i>	72
4.1.4	<i>Ideate</i>	75
4.1.5	<i>Prototype</i>	76
4.1.5.1	<i>Low Fidelity Design</i>	77
4.1.5.2	<i>High Fidelity Design</i>	86
4.1.6	<i>Test</i>	105
4.1.6.1	<i>A/B Testing</i>	105
4.1.6.2	<i>Click Heatmaps</i>	112
4.1.6.3	Hasil Evaluasi Kualitatif Partisipan	121



4.2	Analisis Terhadap Rumusan Masalah	123
4.2.1	Rendahnya aspek bantuan dan dokumentasi	123
4.2.2	Rendahnya aspek kebaruan (<i>novelty</i>)	124
4.2.3	Navigasi Membingungkan dan tidak jelas	125
4.2.4	Pengelompokkan menu membingungkan dan kompleks.....	126
4.2.5	Tampilan web yang tidak responsif di perangkat <i>mobile</i>	130
4.3	Keterbatasan Penelitian	138
BAB V	Kesimpulan dan Saran	139
5.1	Kesimpulan.....	139
5.2	Saran.....	140
	DAFTAR PUSTAKA.....	141
	LAMPIRAN	L-1
L.1	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	L-1
L.2	Kuisisioner Pengalaman Pengguna SIMASTER UGM versi web	L-1
L.3	Modifikasi Pertanyaan <i>10 Usability Heuristic Nielsen Norman</i>	L-8
L.4	Hasil Survei Pertanyaan Kualitatif	L-9
L.4.1	Fitur yang Sering Digunakan di Simaster Web	L-9
L.4.2	Apa Keperluan Akses Simaster Web	L-12
L.5	Analisis Sentimen dari Jawaban Pertanyaan Kualitatif	L-12
L.5.1	Bagaimana pendapat terkait navigasi dan arah pandu pada Simaster Web saat ini	L-12
L.5.2	Bagaimana pendapat mengenai pengelompokkan setiap menu yang terletak pada bar navigasi SIMASTER UGM versi web	L-15
L.5.3	Alasan tingkat kepuasan terhadap desain dan tata letak halaman pada SIMASTER UGM versi web	L-19
L.5.4	Bagaimana pendapat mengenai ketersediaan informasi dan kemudahan penggunaan SIMASTER UGM versi web	L-26
L.5.5	Bagaimana pendapat terhadap kejelasan pesan pesan atau petunjuk yang diberikan pada SIMASTER UGM versi web	L-30
L.5.6	Apakah fitur yang disediakan sudah sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi.....	L-33
L.5.7	Apakah memiliki pengalaman positif atau negatif dalam menggunakan SIMASTER UGM versi web.....	L-36
L.5.8	Bagaimana pengalaman saat mengakses SIMASTER UGM versi web menggunakan perangkat seluler atau tablet.....	L-39
L.5.9	Apakah mengalami kesulitan atau ketidaknyamanan saat mengakses SIMASTER UGM Versi Web Menggunakan Perangkat yang Berbeda	L-41



L.5.10	Apakah ada fitur atau elemen antarmuka yang tidak berfungsi ketika diakses melalui perangkat tertentu	L-42
L.5.11	Kritik atau saran terkait dengan tampilan dari SIMASTER UGM versi web.....	L-44
L.5.12	Kritik atau saran terkait dengan fungsionalitas tiap fitur pada SIMASTER UGM versi web	L-47
L.5.13	Harapan terhadap pengembangan SIMASTER UGM versi web kedepannya	L-51
L.6	<i>Open Card Sorting</i>	L-55
L.6.1	Dokumentasi Proses <i>Card Sorting</i>	L-55
L.6.2	Kode Pengelompokkan Hasil.....	L-55
L.6.3	Hasil <i>Open Card Sorting</i>	L-58
L.7	Dokumentasi <i>A/B Testing</i> dengan Pengguna	L-58
L.8	<i>Task Success</i> pada Desain A dan B dari Masing Masing Partisipan	L-58
L.9	<i>Time on Task</i> pada Desain A dan B dari Masing Masing Partisipan.....	L-59
L.10	Tingkat Kemudahan Akses Bantuan dan Dokumentasi pada Hasil <i>Redesign</i>	L-61
L.11	Hasil UEQ pada <i>redesign</i> versi A dan versi B	L-63
L.11.1	Hasil UEQ pada <i>existing</i> desain	L-63
L.11.2	Hasil UEQ pada Desain A	L-63
L.11.3	Hasil UEQ pada Desain B	L-64