

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Batasan Penelitian	7
1.7 Keaslian Penelitian.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Pengalaman Pengguna (User Experience).....	13
2.2.2 Augmented Reality (AR).....	15
2.2.3 Kepuasan Pengguna.....	21
2.2.4 UX Honeycomb.....	23

2.2.5 Hubungan UX dan Kepuasan Pengguna	25
2.2.6 Hipotesis Penelitian dan Kerangka Teoritik.....	26
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Populasi dan Sampel	29
3.2.1 Populasi Penelitian	29
3.2.2 Sampel Penelitian	30
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.3.1 Dokumen Digital	31
3.3.2 Kuesioner.....	31
3.4 Operasional Variabel	33
3.4.1 Variabel Independen (bebas).....	33
3.4.2 Variabel Dependen (terikat)	34
3.5 Uji Validitas	34
3.6 Uji Reliabilitas	35
3.7 Uji Normalitas.....	35
3.8 Analisis Data.....	36
3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	36
3.8.2 Analisis Bivariat	37
BAB 4 GAMBARAN UMUM	39
4.1 Gambaran dan Sejarah Perpustakaan SCU	39
4.2 Struktur Organisasi Perpustakaan SCU	40
4.3 Fasilitas dan Layanan Perpustakaan SCU.....	41
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
5.1 Profil Responden.....	45
5.2 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	48
5.3 Uji Normalitas.....	51
5.4 Analisis Statistik Deskriptif	52
5.5 Analisis Korelasi antara aspek <i>user experience</i> dengan tingkat kepuasan pengguna	53

5.6	Hasil Uji Hipotesis.....	55
5.7	Pembahasan terhadap hasil penelitian	56
5.8	Pembahasan implikasi kebijakan dan penelitian selanjutnya	59
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		60
6.1	Kesimpulan	60
6.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN.....		69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.1 Prinsip UX pada Aplikasi Berbasis Mobile	14
Tabel 3.1 Skala Likert	32
Tabel 3.2 Operasional Variabel Penelitian.....	34
Tabel 5.1 Hasil Uji Validitas.....	49
Tabel 5.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	50
Tabel 5.3 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 5.4 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	52
Tabel 5.5 Hasil Analisis Korelasi Spearman	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan AR, VR, dan MR	16
Gambar 2.2 Tujuh aspek dalam UX Honeycomb	24
Gambar 2.3 Kerangka Teoritik	28
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Perpustakaan SCU.....	40
Gambar 4.2 Fasilitas dan Layanan Perpustakaan Lantai 1	41
Gambar 4.3 Fasilitas dan Layanan Perpustakaan Lantai 2	42
Gambar 4.4 Fasilitas dan Layanan Perpustakaan Lantai 3	43
Gambar 4.5 Fasilitas dan Layanan Perpustakaan BSB	44

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	45
Diagram 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	46
Diagram 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas.....	47
Diagram 5.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan.....	48