

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2. Tinjauan Pustaka	4
 BAB III LANDASAN TEORI	
3.1 Usabilitas	8
3.1.1. Pengertian dan Dimensi Usabilitas	8

3.1.1. Tujuan Pengukuran Usabilitas	10
3.1.2. Metode Pengukuran Usabilitas	11
3.1.3. Uji Usabilitas Laboratorium	12
3.1.4. Alat Uji Usabilitas Laboratorium	13
3.1.4.1. Alat Ukur Usabilitas Secara Subyektif	14
3.1.4.2. Alat Ukur Performansi Obyektif	14
3.1.5. Permasalahan Usabilitas	15
3.2. Estetika dalam Studi Usabilitas	16
3.2.1. Pengertian Estetika	16
3.2.2. Dimensi Estetika	17
3.3. Pengujian Statistik	18
3.3.1. Tipe Data Statistik	18
3.3.2. Statistik Deskriptif	19
3.3.3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	20
3.3.4. Uji Normalitas Distribusi	21
3.3.5. Pengujian Hipotesis Statistik Non Parametrik untuk k-sampel	22
3.3.6. Pengujian Statistik untuk dua sampel berpasangan	24
3.3.7. Analisis Korelasi Non Parametrik untuk k-sampel	25
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	27
4.1. Obyek Penelitian	28
4.2. Subyek Penelitian	29
4.3. Lokasi Penelitian	29
4.4. Pemilihan Metode dan Langkah Penelitian	30
4.4.1. Kuesioner	30
4.4.2. Skenario Penugasan	31
4.5. Pelaksanaan Eksperimen	32
4.6. Metode Pengumpulan Data	32
4.6.1. Uji Reliabilitas dan Validitas Kuesioner	32

4.6.2. Perhitungan Nilai Estetika	32
4.6.3. Perhitungan Nilai <i>Percieved Usability</i>	33
4.6.4. Perhitungan Nilai <i>Overall usability</i>	34
4.6.5. Analisa Waktu Penugasan	35
4.6.7. Identifikasi Masalah Usabilitas	36

BAB V ANALISA DAN PEMBAHASAN

5.1. Latar Belakang Responden	37
5.2. Penilaian Responden Terhadap Software Media Player yang Diuji	37
5.2.1. Nilai Estetika Software Media Player	37
5.2.2. Nilai <i>Perceived usability</i> Software Media Player	39
5.2.3. Nilai <i>Overall usability</i> Software Media Player	41
5.3. Analisa Penugasan	43
5.4. Hubungan Estetika, <i>Perceived usability</i> , <i>Overall usability</i> dan Waktu Penugasan	45
5.5. Masalah Usabilitas	47
5.5.1. Analisa Masalah Usabilitas pada iTunes	47
5.5.2. Analisa Masalah Usabilitas pada KMPlayer	49
5.5.3. Analisa Masalah Usabilitas pada MPlayer	50
5.5.4. Analisa Masalah Usabilitas pada Real Player	52
5.5.5. Analisa Masalah Usabilitas pada Song Bird	54
5.5.6. Analisa Masalah Usabilitas pada VLC	56
5.5.7. Analisa Masalah Usabilitas pada Winamp	57
5.5.8. Analisa Masalah Usabilitas pada Windows Media Player	59

BAB VI KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan	61
6.2. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA