

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	iii
<b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR</b>	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN HASIL UJIAN PENDADARAN</b>	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	vi
<b>INTISARI</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR</b>	viii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b>	ix
<b>DAFTAR ISI</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah	5
1.3.1. Asumsi yang dipergunakan	5
1.3.2. Batasan masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	7
 <b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
3.1. <i>Usability</i>	9
3.1.1. Tujuan <i>usability testing</i>	9
3.1.2. Dimensi <i>usability</i>	10
3.1.3. Metode <i>usability testing</i>	10
3.1.4. Cacat <i>usability</i>	11
3.1.5. Penentuan jumlah responden	12
3.2. Gambar	13
3.2.1. Pengenalan gambar	13
3.2.2. Gambar teknik sebagai bahasa teknik	13
3.3. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> )	14
3.3.1. <i>Software</i> gambar teknik	15
3.3.2. Berbagai proyeksi dan pandangan	16
3.3.3. <i>Layer</i>	17
3.3.4. <i>DWG file</i>	17
3.4. Pengolahan Data Statistik	18
3.4.1. Estimasi <i>mean</i> sampel	18

3.4.2. Penentuan ukuran sampel untuk mengestimasi <i>mean</i> populasi	20
3.4.3. Uji kenormalan	20
3.4.4. Analisis variansi (Anova)	22
3.4.5. Uji Kruskal-Wallis	24

#### **BAB IV METODOLOGI PENELITIAN**

4.1. Objek Penelitian	26
4.2. Metodologi Penelitian	26
4.3. Penelitian Pendahuluan	27
4.3.1. Menentukan responden penelitian	28
4.3.2. Pemilihan <i>software</i> AutoCAD, SolidWorks dan Inventor	28
4.4. Penentuan Pekerjaan	28
4.5. Mengembangkan Pekerjaan yang Dilakukan	29
4.6. Mempersiapkan Peralatan Pengujian	29
4.7. Pelaksanaan Penelitian	29
4.8. Melaksanakan Diskusi dengan Responden	30
4.9. Analisis Data yang telah Diperoleh Dari Penelitian	30
4.10. Membandingkan <i>Usability Software</i> AutoCAD, SolidWorks dan Inventor	31
4.11. Hasil	31
4.12. Selesai	31

#### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1. Penelitian Pendahuluan	32
5.1.1. Penentuan responden	32
5.2. Penentuan Pekerjaan	32
5.3. Mengembangkan Pekerjaan dalam Pengujian	33
5.4. Pelaksanaan Pengujian	33
5.5. Hasil Pengujian	34
5.5.1. Aspek <i>performance</i> atau <i>effisiensi of use</i>	34
5.5.2. Aspek <i>memorability</i>	40
5.5.3. Aspek <i>learnability</i>	40
5.5.4. Aspek <i>error</i>	41
5.5.5. Aspek <i>satisfaction</i>	41
5.5.6. Cacat <i>usability</i>	42

#### **BAB VI PENUTUP**

6.1. Kesimpulan	44
6.2. Saran	45

<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	46
-----------------------	----

<b>LAMPIRAN</b>	48
-----------------	----