

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	ii
<b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR</b>	iii
<b>INTISARI</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR</b>	v
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b>	vi
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL</b>	xi
<b>DAFTAR NOTASI DAN ISTILAH</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Rumusan Masalah	2
1.3.Asumsi dan Batasan Masalah	2
1.3.1. Asumsi	2
1.3.2. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	5
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	10
<b>3.1. Uji Usabilitas</b>	10
3.1.1. Pengertian Usabilitas	10
3.1.2. Atribut Usabilitas	10
3.1.3. Metode Pengujian Usabilitas	11
3.1.4. Pengukuran Performansi Uji Usabilitas	12
3.1.5. <i>Pilot Test</i>	13

3.1.6. Sesi Latihan pra pengujian usabilitas	13
3.1.7. Penentuan jumlah responden uji usabilitas	13
<b>3.2. Uji Statistik</b>	
3.2.1. Uji Kecukupan Data	14
3.2.2. Analisis Varians	15
3.2.3. <i>Post hoc test</i>	18
<b>BAB IV METODOLOGI PENELITIAN</b>	20
4.1. Subjek Penelitian	20
4.2. Alat	20
4.3. Metodologi Penelitian	22
4.3.1. Pembuatan Skenario Pengujian Usabilitas	22
4.3.2. Langkah penelitian	24
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	27
5.1. Penentuan Pekerjaan yang Diujikan	27
5.2. Penyelesaian Pekerjaan	30
5.3. Uji Kecukupan Data, Uji kenormalan, dan Uji Homogenitas Varians	30
5.3.1. Uji Kecukupan Data	30
5.3.2. Uji Kenormalan	31
5.3.2. Uji homogenitas varians	31
5.4. Waktu Penyelesaian Tugas	32
5.4. <i>Error</i> Penyelesaian Tugas	35
5.5. Perbandingan <i>Memorability Software</i>	37
5.6. Pengaruh Perbedaan Jenis Kelamin Terhadap Waktu Penyelesaian Uji Usabilitas	39
5.7. Penilaian Subjektif Responden Terhadap <i>Software</i> <i>Vector image editor</i> yang Diujikan	40
5.7.1. Uji Validitas Hasil Kuesioner	41
5.7.2. Uji Reliabilitas Hasil Kuesioner	42

<b>BAB VI PENUTUP</b>	44
6.1. Kesimpulan	44
6.2. Saran	45
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	46
<b>LAMPIRAN</b>	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel kebutuhan responden dalam uji usabilitas (Nielsen, 1993)	14
Tabel 3.2. Sampel-sampel Random dari banyak populasi dengan Anggota n (Montgomery, 1997)	16
Tabel 4.1. Tabel Metode Pengukuran Aspek-Aspek Usabilitas	26
Tabel 5.1. Pekerjaan Yang Dilakukan pada Uji Usabilitas	28
Tabel 5.2. Total Waktu Penyelesaian Skenario Pekerjaan	30
Tabel 5.3. Total <i>Error</i> Responden Penyelesaian Skenario Pekerjaan	30
Tabel 5.4. Tabel Ringkasan Uji Kecukupan Data	31
Tabel 5.5. Tabel Ringkasan Uji Kenormalan Data	31
Tabel 5.6. Tabel Ringkasan Uji Homogenitas Varians	32
Tabel 5.7. Uji Anova Waktu Penyelesaian Uji Usabilitas	33
Tabel 5.8. Hasil Uji <i>Post Hoc</i> Tukey pada Waktu Penyelesaian Uji Usabilitas	34
Tabel 5.9. Uji Anova <i>Error</i> Responden Penyelesaian Uji Usabilitas	36
Tabel 5.10. Hasil Uji <i>Post Hoc</i> Tukey pada Waktu Penyelesaian Uji Usabilitas	36
Tabel 5.11. Hasil Uji Kruskal-Wallis Data Selisih <i>Error</i>	38
Tabel 5.12. Waktu Penyelesaian Uji Usabilitas Berdasarkan Jenis Kelamin	39
Tabel 5.13. Uji Anova Waktu Penyelesaian Tiap Jenis Kelamin	40
Tabel 5.14. Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Subjektif Responden	41
Tabel 5.15. Rangkuman Hasil Validitas Kuesioner	42
Tabel 5.16. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	43

## DAFTAR NOTASI DAN ISTILAH

$\bar{x}$	= mean sampel
$z_{\alpha/2}$	= nilai distribusi z untuk $\alpha$ tertentu
$\alpha$	= Tingkat signifikansi
$\sigma$	= Standar deviasi populasi
$E$	= nilai kesalahan yang diharapkan
$n$	= banyaknya individu sampel
$X_{ij}$	= individu ke i dari sampel j
$n$	= banyaknya individu sampel (dari masing-masing populasi ditarik sampel dengan ukuran yang sama)
$\bar{\bar{x}}$	= <i>Grand mean</i> (mean dari seluruh observasi)
$k$	= banyaknya sampel grup ( $k > 2$ )
$n$	= Jumlah kasus dalam semua sampel
$S$	= Jumlah ranking
$MS_E$	= Mean Square Error
$q$	= <i>studentized range statistic</i>
$\bar{y}_{max}$	= mean sampel terbesar
$\bar{y}_{min}$	= mean sampel terkecil
$q_{\alpha}(a, f)$	= <i>percentage point</i> $\alpha$ dari $q$
$f$	= Jumlah <i>degree of freedom</i> untuk $MS_E$

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Kuesioner Awal <i>Software</i> Vector Image Editor	48
Lampiran 2: Urutan Acak Penggunaan <i>Software</i> Responden	49
Lampiran 3: Kuesioner Awal <i>Software</i> Vector Image Editor untuk Pembangunan Skenario Uji Usabilitas	50
Lampiran 4: Hasil Rekapitulasi Kuesioner Awal	52
Lampiran 5: Kuisisioner <i>Screening</i> Responden	54
Lampiran 6: Skenario Uji Usabilitas	55
Lampiran 7: Data Waktu Penyelesaian Skenario dan Error Responden	56
Lampiran 8: Uji Kecukupan Data Perbandingan <i>efficiency of use</i> dan <i>learnability</i>	58
Lampiran 9: Uji Kecukupan Data Perbandingan <i>Error Software</i>	58
Lampiran 10: Uji Kecukupan Data Perbandingan <i>Memorability Software</i>	59
Lampiran 11: Uji Kecukupan Data Perbandingan Jenis Kelamin	59
Lampiran 12: Hasil Uji Kenormalan Waktu penyelesaian Uji Usabilitas	60
Lampiran 13: Hasil Uji kenormalan <i>Error</i> Penyelesaian Uji Usabilitas	60
Lampiran 14: Hasil Uji Kenormalan Selisih <i>Error</i> Penyelesaian Uji Usabilitas	60
Lampiran 15: Hasil Uji Kenormalan Waktu Penyelesaian Tiap Jenis Kelamin	60
Lampiran 16: Hasil Uji Kenormalan Waktu Penyelesaian Uji Usabilitas	60
Lampiran 17: Hasil Uji Kenormalan <i>Error</i> Responden Uji Usabilitas	60
Lampiran 18: Hasil Uji Kenormalan Waktu Penyelesaian Tiap Jenis Kelamin	60
Lampiran 19: Kuesioner Penilaian Subjektif Responden	61
Lampiran 20: Uji Validitas pada Hasil Kuesioner <i>Software</i> Corel Draw X3	63
Lampiran 21: Uji Validitas pada Hasil Kuesioner <i>Software</i> Corel Draw X4	66

Lampiran 22: Uji Validitas pada Hasil Kuesioner <i>Software</i>	
Adobe Illustrator CS2	69
Lampiran 23: Uji Validitas pada Hasil Kuesioner <i>Software</i>	
Adobe Illustrator CS3	72
Lampiran 24: Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Kuesioner	
Penilaian Subjektif <i>Software</i>	75