



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Info BMKG	14
2.2.2 Diseminasi Informasi Bencana	15
2.2.3 <i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna)	15
2.2.4 <i>User Interface</i> (Antarmuka)	15
2.2.5 <i>User Research</i> (Riset Pengguna)	16
2.2.6 <i>Design Thinking</i>	16
2.2.7 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	17
2.2.8 <i>User Experience Questionnaire–Short</i> (UEQ-S)	19
2.2.9 <i>Usability</i>	20
2.2.10 <i>Usability Principle</i>	20
2.2.11 <i>Usability Testing</i>	22
2.2.12 <i>Usability Benchmarking</i>	23
2.2.13 <i>A/B Testing</i>	23
2.2.14 <i>Usability Metrics</i>	23
2.2.14.1 <i>Time on Task</i>	24
2.2.14.2 <i>Task Success Rate</i>	24



2.2.14.3	<i>Click Heatmap</i>	25
2.2.15	Figma	25
2.2.16	Maze	25
2.2.17	Tren Desain Antarmuka.....	26
2.3	Analisis Perbandingan Metode	27
2.3.1	Analisis Perbandingan Metodologi Desain	27
2.3.2	Analisis Perbandingan Metode <i>Usability Metrics</i>	30
2.3.3	Analisis Perbandingan Metodologi Penentuan Ukuran Sampel Responden	34
BAB III Metode Penelitian.....		40
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir	40
3.2	Metode yang Digunakan.....	41
3.2.1	Metodologi Penelitian	41
3.2.1.1	<i>Design Thinking</i>	41
3.2.2	<i>User Research</i>	42
3.2.2.1	Survei.....	42
3.2.2.2	<i>Usability Benchmarking</i>	43
3.2.3	Metode <i>Testing</i>	44
3.3	Alur Tugas Akhir.....	44
3.3.1	<i>Empathize</i>	46
3.3.2	<i>Define</i>	47
3.3.3	<i>Ideate</i>	49
3.3.4	<i>Prototype</i>	50
3.3.5	<i>Testing</i>	50
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....		53
4.1	<i>Empathize</i>	53
4.1.1	Demografi Responden	54
4.1.2	Hasil Survei	55
4.1.2.1	Analisis Data Kuantitatif	56
4.1.2.2	Analisis Data Kualitatif.....	59
4.1.3	Hasil Pengujian pada Aplikasi Info BMKG	65
4.1.4	<i>Empathy Map</i>	66
4.2	<i>Define</i>	68
4.2.1	Identifikasi Permasalahan	69
4.2.2	<i>User Persona</i>	70
4.2.3	<i>User Journey Map</i>	71
4.3	<i>Ideate</i>	73
4.3.1	<i>Impact Effort Matrix</i>	76
4.3.2	<i>Information Architecture</i>	78



4.3.3	<i>User Flow</i>	79
4.4	<i>Prototype</i>	82
4.4.1	<i>Low Fidelity</i>	83
4.4.2	<i>Design Guideline</i>	85
4.4.3	Tipografi	86
4.4.4	Warna	87
4.4.5	<i>Grid</i>	88
4.4.6	<i>High Fidelity</i>	89
4.5	<i>Test</i>	106
4.5.1	<i>A/B Testing</i>	106
4.5.1.1	Demografi Peserta <i>A/B Testing</i>	106
4.5.1.2	Tugas Pengujian	107
4.5.2	Hasil <i>User Experience Questionnaire-Short (UEQ-S)</i>	109
4.5.2.1	Hasil UEQ-S Desain A	109
4.5.2.2	Hasil UEQ-S Desain B	110
4.5.3	<i>Task Success Rate (TSR)</i>	110
4.5.4	<i>Time on Task (ToT)</i>	113
4.5.5	<i>Click Heatmaps</i>	115
4.5.6	Analisis Kualitatif	122
4.6	Keterbatasan Penelitian	124
4.7	Rekomendasi Arsitektur dan Teknologi	125
BAB V	Kesimpulan dan Saran	127
5.1	Kesimpulan	127
5.2	Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	129
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	L-1
L.1	<i>Usability Testing Aplikasi Info BMKG</i>	L-1
L.1.1	Kuesioner Kualitatif Pengalaman Pengguna Terhadap Aplikasi BMKG	L-1
L.1.2	Hasil Kuesioner <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> pada Info BMKG	L-3
L.1.3	Dokumentasi <i>User Testing</i> Info BMKG	L-4
L.2	<i>Usability Testing Desain Antarmuka Aplikasi Diseminasi Informasi Bencana</i>	L-4
L.2.1	Kuesioner Kualitatif Desain Antarmuka Aplikasi Diseminasi In- formasi Bencana	L-4
L.2.2	Data Kuesioner UEQ-S Desain A	L-5
L.2.3	Data Kuesioner UEQ-S Desain B	L-6



L.2.4	Dokumentasi <i>user testing</i> atarmuka aplikasi Diseminasi Informasi Bencana.....	L-6
-------	--	-----