



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Asumsi dan Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>BAB III. LANDASAN TEORI</b>	
3.1 Pengertian Usabilitas.....	8
3.2 Dimensi Usabilitas.....	8
3.3 <i>Usability Testing</i> .....	10
3.4 Jenis <i>Usability Testing</i> .....	12
	ix



3.5 Jumlah Responden Usability Testing.....	13
3.6 Pengolahan Data.....	14
<b>BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
4.1 Objek Penelitian.....	16
4.2 Subjek Penelitian.....	16
4.3 Desain Penelitian.....	17
4.4 Pengembangan Skenerio Pekerjaan.....	20
4.5 Alat Penelitian.....	20
4.6 Uji Pendahuluan ( <i>Pilot Testing</i> ).....	21
4.7 Seleksi dan Pemilihan Responden.....	21
4.8 Pengumpulan Data: Eksperimen.....	22
4.9 Analisis Data.....	23
4.10 Prosedur Penelitian.....	24
<b>BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1 Demografis Penelitian.....	28
5.2 <i>Task</i> Dalam Penelitian.....	28
5.3 Analisis Usabilitas pada <i>Smartphone</i> Layar Sentuh.....	30
5.3.1 Efisiensi Penggunaan.....	30
5.3.2 Tingkat Kesalahan.....	54
5.3.3 Kepuasan Penggunaan.....	62
5.3.4 Kemudahan untuk diingat.....	64
5.4 Hasil <i>Thinking Aloud</i> .....	64
5.4.1 Permasalahan <i>Input Text</i> .....	64
5.4.2 Permasalahan Fungsi Aplikasi.....	69
<b>BAB VI. PENUTUP</b>	
6.1 Kesimpulan.....	73
6.2 Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75
<b>LAMPIRAN</b> .....	77