

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TESIS	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
PRAKATA	v
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN.....	vii
ABSTRACT	viii
INTISARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Keaslian Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Batasan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka.....	12
2.1 Landasan Teori	14
2.1.1 Interaksi Manusia dan Komputer	14
2.2 <i>Human Factor</i> / Ergonomi.....	17
2.2.1 Prinsip Ergonomi Menurut Deborah Hix dan H. Rex Hartson.....	18
2.2.2 Prinsip Ergonomi Menurut Dominique L Scapin (1997)	20

2.2.3	Prinsip Ergonomi Menurut DV Yatsenyak (2022)	21
2.3	Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>)	22
2.4	Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>)	24
2.4.1	Low Fidelity Prototype	26
2.4.2	High Fidelity Prototype	28
2.5	Pedoman Desain Web	29
2.6	<i>User Experience</i> Questionnaire	33
2.7	Evaluasi Heuristik	35
2.8	<i>User Testing</i>	37
2.9	<i>Content Validity Index</i> (CVI)	38
2.10	Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner	40
2.11	<i>Benchmark</i> UI Penelitian Sebelumnya	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		43
3.1	Alat dan Bahan	43
3.1.1	Alat	43
3.1.2	Bahan Penelitian	45
3.2	Jalannya Penelitian	47
3.2.1	Studi Literatur	49
3.2.2	Pemetaan Prinsip Ergonomi dan Pedoman Desain Web	50
3.2.3	Pengembangan UI/UX	58
3.2.4	Pembuatan Kuesioner Perbaikan UI/UX Berdasarkan Prinsip Ergonomi	59
3.2.5	Evaluasi	61
3.2.6	Analisa Hasil Evaluasi	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Pembuatan Prinsip-prinsip Ergonomi	63
4.1.1	Pedoman Desain <i>Website</i>	64

4.1.2	Prinsip-prinsip Ergonomi	72
4.2	Kuesioner Perbaikan UI/UX Berdasarkan Prinsip-Prinsip Ergonomi	85
4.2.1	Pembuatan Kuesioner	86
4.2.2	Uji Validitas Bulir Kuesioner oleh Ahli	89
4.2.3	Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perbaikan UI/UX	90
4.3	Perancangan UI/UX <i>Automatic Distractor Generator</i>	93
4.3.1	Analisa Kebutuhan Pengguna.....	93
4.3.2	Perancangan Desain UI	95
4.3.3	Pembuatan <i>Prototype</i>	96
4.4	Pembuatan <i>User Interface</i> berdasarkan Prinsip Ergonomi	100
4.4.1	<i>Standard & Consistency</i>	101
4.4.2	<i>Simplicity, Human Memory Limitations & Recognition</i>	103
4.4.3	<i>Cognitive Directness & Workload</i>	104
4.4.4	<i>Feedback & Communication</i>	105
4.4.5	<i>Error Management & System Messages</i>	106
4.4.6	<i>Anthropomorphization</i>	107
4.4.7	<i>Compatibility</i>	108
4.4.8	<i>Attention, Legibility & Readability</i>	108
4.4.9	<i>Adaptability, Efficiency & Flexibility</i>	109
4.4.10	<i>Display Issues, Prompting & Grouping</i>	110
4.4.11	<i>User Action & Freedom of Action of the User</i>	111
4.4.12	<i>System Status</i>	112
4.4.13	<i>Documentation</i>	112
4.5	Evaluasi <i>Prototype</i> oleh Responden	113
4.5.1	Hasil dan Analisa Kuesioner Perbaikan UI/UX	117
4.5.2	Hasil dan Analisa <i>User Experience Questionnaire</i>	122

4.5.3	Hasil dan Analisis <i>User Testing Scenario</i>	126
4.5.4	Evaluasi Heuristik pada Responden Ahli	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		130
5.1	Kesimpulan	130
5.2	Saran Penelitian	130
DAFTAR PUSTAKA.....		132
LAMPIRAN		139
L.1	Hasil Uji <i>Content Validity Index</i>	139
L.2	Hasil Uji Validitas Bulir Kuesioner pada Responden <i>Sample</i>	140
L.3	Hasil Uji Reliabilitas Bulir Kuesioner pada Responden <i>Sample</i>	143
L.4	Pedoman Desain Web	145
L.5	Prinsip Ergonomi untuk Perbaikan UI/UX	162
L.6	<i>High Fidelity Prototype</i>	176