

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Batasan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar Teori	21
2.2.1 Laman Web bmgk.go.id	21
2.2.2 <i>User Interface</i>	21
2.2.3 <i>User Experience</i>	22
2.2.4 <i>Usability</i>	22
2.2.4.1 Pengertian Usability	22
2.2.4.2 Atribut <i>Usability</i>	22
2.2.4.3 <i>Usability Metrics</i>	25
2.2.4.4 <i>Usability Testing</i>	26
2.2.5 <i>A/B Testing</i>	27
2.2.6 <i>Usability Heuristic</i>	27
2.2.7 <i>Performance Measurement</i>	29
2.2.8 <i>Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)</i>	29
2.2.9 <i>Snowball Sampling</i>	30
2.2.10 <i>Goal Directed Design</i>	32
2.2.11 <i>User Persona</i>	33
2.2.12 <i>Empathy Map</i>	34



2.2.13	<i>Hierarchical Task Analysis</i>	35
2.2.14	<i>Low-fidelity Design</i>	35
2.2.15	<i>High-fidelity Design</i>	36
2.2.16	<i>Interactive Prototype</i>	36
2.2.17	<i>Design System</i>	36
2.2.18	<i>Local Wisdom</i>	36
2.2.19	<i>Fitt's Law</i>	37
2.2.20	<i>Hick's Law</i>	38
2.2.21	<i>Jakob's Law</i>	39
2.3	Analisis Perbandingan Metode	39
2.3.1	Analisis Perbandingan Kerangka Kerja Desain.....	40
2.3.2	Analisis Perbandingan Metodologi Riset Partisipan	44
2.4	Analisis Perbandingan Kuesioner Pengukuran <i>Usability</i>	45
BAB III Metode Penelitian.....		48
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir	48
3.1.1	Survei kuesioner	48
3.1.2	<i>Usability Testing</i>	49
3.2	Metode yang Digunakan.....	51
3.2.1	Kerangka Kerja Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna.....	51
3.2.1.1	<i>Goal Directed Design</i>	51
3.2.2	Metode Riset Pengguna.....	52
3.2.2.1	<i>Survei: kuesioner</i>	52
3.2.3	Metode <i>Testing</i>	54
3.2.3.1	<i>Usability Testing</i>	54
3.3	Tahap Implementasi.....	54
3.3.1	<i>Research</i>	55
3.3.2	<i>Modelling</i>	55
3.3.3	<i>Requirements</i>	55
3.3.4	<i>Framework</i>	56
3.3.5	<i>Refinement</i>	56
3.3.6	<i>Support</i>	56
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....		61
4.1	<i>Goal Directed Design</i>	61
4.1.1	<i>Research</i>	61
4.1.1.1	Pembuatan <i>Prototype Existing Website</i> bmgk.go.id versi <i>Mobile</i>	61
4.1.1.2	Demografi Responden	62
4.1.1.3	Hasil Survei Tahap 1.....	64

4.1.1.4	Hasil Analisis <i>Performance Measurement</i> pada Maze <i>Usability Testing</i> Tahap 1	73
4.1.2	<i>Modelling</i>	78
4.1.2.1	Pernyataan Permasalahan	78
4.1.2.2	<i>Empathy Map</i>	79
4.1.2.3	<i>User Persona</i>	83
4.1.3	<i>Requirements</i>	84
4.1.4	<i>Framework</i>	84
4.1.4.1	<i>Design System</i>	86
4.1.4.2	Implementasi <i>Hick's Law</i> , <i>Fitt's Law</i> , dan <i>Jakob's Law</i> pada <i>Low Fidelity Design</i>	87
4.1.5	<i>Refinement</i>	90
4.1.5.1	<i>High Fidelity Design</i>	90
4.1.5.2	<i>Prototype</i> antarmuka versi <i>redesign</i>	91
4.1.6	<i>Support</i>	91
4.1.6.1	Perbandingan dan Uji Statistik Hasil Survei	91
4.1.6.2	Perbandingan dan Uji Statistik Hasil Analisis <i>Performance Measurement</i> pada Maze <i>Usability Testing</i>	96
4.2	Analisis Terhadap Rumusan Masalah	102
4.2.1	Masalah Kegagalan Fungsional pada Struktur Navigasi dan Arsitektur Informasi	102
4.2.2	Masalah Kesenjangan Model Mental dan Terminologi	103
4.2.3	Masalah Inefisiensi Operasional terkait Sinkronisasi Lokasi	104
4.2.4	Masalah Integrasi Konteks <i>Local Wisdom</i>	105
4.3	Keterbatasan Penelitian	106
BAB V	Kesimpulan dan Saran	108
5.1	Kesimpulan	108
5.2	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	L-1
L.1	<i>Post Study System Usability Questionnaire</i> Versi 3	L-1
L.2	Kuisiner Pengalaman Pengguna web bmg.go.id versi <i>mobile</i>	L-2
L.2.1	Kata Pengantar	L-2
L.2.2	<i>Form Consent</i>	L-2
L.2.3	Demografi Responden dan Pertanyaan Umum terkait web bmg.go.id versi <i>mobile</i>	L-3
L.2.4	Pertanyaan PSSUQ (Skala Likert 7)	L-3
L.2.5	Modifikasi Pertanyaan <i>Usability Heuristic</i> (Skala likert 5)	L-4
L.2.6	Pertanyaan <i>Empathy Map</i>	L-5



L.2.7	Pertanyaan terkait <i>Local Wisdom</i>	L-6
L.2.8	Penutup	L-7
L.3	Dokumentasi Pengambilan Data Responden	L-7
L.4	Hasil Kuesioner <i>Usability Heuristic</i> Masing-Masing Responden	L-8
L.4.1	Versi <i>Existing</i>	L-8
L.4.2	Versi <i>Redesign</i>	L-10
L.5	Hasil PSSUQ Masing - Masing Responden	L-11
L.5.1	Versi <i>Existing</i>	L-11
L.5.2	Versi <i>Redesign</i>	L-13
L.6	<i>Task Success Rate</i> Masing-Masing Responden	L-15
L.6.1	Versi <i>Existing</i>	L-15
L.6.2	Versi <i>Redesign</i>	L-15
L.7	<i>Time on Task</i> Masing - Masing Responden	L-16
L.7.1	Versi <i>Existing</i>	L-16
L.7.2	Versi <i>Redesign</i>	L-17