UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA PADA MARKETPLACE MATERIAL BANGUNAN BERDASARKAN PRINSIP GESTALT DENGAN EVALUASI COGNITIVE LOAD DAN USABILITY
Arelia Maia Ashary, Dinar Nugroho Pratomo, S.Kom., M.IM., M.Cs.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
DAFTAR SIMBOL xvii
INTISARI xviii
ABSTRACT xix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Tujuan Proyek Akhir 4
1.4. Manfaat Proyek Akhir 5
1.5. Batasan Penelitian 5
1.6. Sistematika Penulisan 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
2.1. Tinjauan Pustaka 8
2.2. Dasar Teori 19
2.2.1. *Marketplace* 19
2.2.2. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) 19

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA PADA MARKETPLACE MATERIAL BANGUNAN BERDASARKAN PRINSIP GESTALT DENGAN EVALUASI COGNITIVE LOAD DAN USABILITY
Arelia Maia Ashary, Dinar Nugroho Pratomo, S.Kom., M.IM., M.Cs.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

2.2.3. Perancangan Ulang Antarmuka 20
2.2.4. Prinsip Gestalt..... 20
2.2.5. *Cognitive Load* 22
2.2.6. *Usability*..... 23
2.2.7. Pengujian Antarmuka..... 23
2.2.8. *NASA-Task Load Index* 24
2.2.9. *Time on Task* 25
2.2.10. *System Usability Scale* 25
2.2.11. Figma 28
2.2.12. SPSS 28
2.2.13. Uji Normalitas 28
2.2.14. Uji *T-Test*..... 29
2.2.15. *Effect size* 29
BAB III METODE PENELITIAN 31
3.1. Alat dan bahan 31
3.1.1. Alat 31
3.1.2. Bahan 31
3.2. Alur Penelitian Proyek Akhir..... 32
3.2.1. Identifikasi Masalah..... 33
3.2.2. Studi Literatur..... 33
3.2.3. Tujuan Penelitian 33
3.2.4. Perancangan Pengujian..... 34
3.2.4.1. Instrumen Pengujian 34
3.2.4.2. Pengumpulan Data Pengujian..... 38
3.2.4.3. Partisipan Penelitian 39

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA PADA MARKETPLACE MATERIAL BANGUNAN BERDASARKAN PRINSIP GESTALT
DENGAN EVALUASI COGNITIVE LOAD DAN USABILITY
Arelia Maia Ashary, Dinar Nugroho Pratomo, S.Kom., M.IM., M.Cs.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

3.2.5. Evaluasi Sistem Awal 39
3.2.6. Redesign 42
3.2.7. Pelaksanaan Pengujian 42
3.2.8. Analisis Data 44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 48
4.1 Evaluasi Desain Awal 48
4.1.1. Halaman Beranda Utama 48
4.1.2. Halaman *Modal* Lokasi 53
4.1.3. Halaman Alamat Anda 54
4.1.4. Halaman Beranda Material Bangunan 55
4.1.5. Halaman *Listing* Material 60
4.1.6. Halaman *Filter* 62
4.1.7. Halaman Detail Produk 64
4.1.8. Halaman *Modal* Pembelian Produk 69
4.1.9. Halaman *Checkout* 72
4.1.10. Halaman Metode Pembayaran 76
4.1.11. Halaman Histori Pesanan 78
4.1.12. Halaman Detail Pesanan 81
4.1.13. Halaman Lacak Pesanan 86
4.2 Proses *Redesign* 89
4.2.1. Halaman Beranda Utama 89
4.2.2. Halaman *Modal* Lokasi 92
4.2.3. Halaman Daftar Alamat 93
4.2.4. Halaman Beranda Material Bangunan 94
4.2.5. Halaman *Listing* Material 99

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA PADA MARKETPLACE MATERIAL BANGUNAN BERDASARKAN PRINSIP GESTALT DENGAN EVALUASI COGNITIVE LOAD DAN USABILITY
Arelia Maia Ashary, Dinar Nugroho Pratomo, S.Kom., M.IM., M.Cs.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

4.2.6. Halaman Filter 99
4.2.7. Halaman Detail Produk..... 101
4.2.8. Halaman *Modal* Pembelian Produk 106
4.2.9. Halaman *Checkout*..... 108
4.2.10. Halaman Metode Pembayaran 112
4.2.11. Halaman Histori Pesanan 113
4.2.12. Halaman Detail Pesanan 115
4.2.13. Halaman Lacak Pesanan 119
4.3 Hasil Pengujian 121
4.4 Analisis Data Kuantitatif 134
4.5 Analisis Data Kualitatif 141
4.6 Pembahasan 149
BAB V PENUTUP 155
5.1 Kesimpulan 155
5.2 Saran 156
DAFTAR PUSTAKA 158
LAMPIRAN 165