

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
PRAKATA	iii
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	v
ABSTRACT.....	vi
INTISARI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah	10
1.3 Keaslian penelitian.....	10
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Manfaat Penelitian	16
1.6 Batasan Penelitian.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	18
2.1 Tinjauan Pustaka.....	18
2.1.1 Metode Skenario pada penelitian – penelitian sebelumnya.....	20
2.1.2 Klasifikasi Tipe Skenario dan Peran Skenario	22
2.1.3 Metode <i>Scenario Based Design</i>	24
2.1.4 Metode <i>Agile Software Development</i>	26
2.1.5 Metode <i>Behavior-driven Development</i>	27
2.2 Landasan Teori.....	29
2.2.1 Definisi desain UI dan UX.....	29
2.2.2 Pengaruh Desain UI terhadap Pengguna.....	29
2.2.3 Pengaruh desain UX melalui prototipe terhadap pengguna.....	31
2.2.4 Definisi layanan informasi akademik	32
2.2.5 Definisi aplikasi <i>mobile/smartphone</i>	33
2.2.6 Metode pengembangan aplikasi informasi akademik.....	33
2.2.7 Usulan struktur skenario terbaru dari hasil perbandingan	35
2.2.8 Pengujian desain dengan metode UEQ.....	35
2.2.9 Metode UEQ full version.....	37
2.2.10 Metode UEQ short version	40
2.2.11 Ukuran skala dari item kuesioner <i>UEQ-S</i>	41
2.2.12 Definisi populasi dan sampel	41
2.3 Pertanyaan Penelitian.....	42

BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Alat dan Bahan	44
3.1.1 Alat.....	44
3.1.2 Bahan	44
3.2 Kerangka dan Jalannya Penelitian	45
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	45
3.2.2 <i>Research</i> Kajian Pustaka untuk Penentuan Metodologi	46
3.2.3 Perancangan <i>Wireframe</i> dan Skenario interaksi desain	48
3.2.4 Perancangan Prototipe Desain UI dan UX.....	49
3.2.5 Pengujian Prototipe Desain <i>Mobile Apps</i>	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Profil Obyek Penelitian.....	52
4.1.1 Kekurangan layanan <i>website</i> Informasi Akademik DTETI	53
4.2 Kebutuhan pengguna untuk perancangan prototipe desain	67
4.2.1 <i>Use case</i>	70
4.2.2 Struktur menu pada <i>Mobile apps</i>	71
4.3 Kebutuhan sistem untuk perancangan prototipe desain.....	74
4.4 Perancangan <i>Wireframe</i> dan <i>Scenario</i>	74
4.4.1 Halaman Splash screen dan Homepage	75
4.4.2 Halaman Konten	77
4.4.2.1 Menu berisi konten yang bisa dibagikan	77
4.4.2.2 Menu berisi konten yang tidak bisa dibagikan	80
4.4.2.3 Menu berisi konten yang perlu di <i>download</i>	81
4.4.2.4 Menu berisi konten yang bisa di akses dengan akun UGM.....	83
4.4.3 Halaman konten <i>error</i>	86
4.4.4 Halaman bagian navigasi	88
4.4.5 Halaman fitur pencarian konten.....	91
4.4.6 Halaman fitur reminder.....	93
4.4.7 Halaman fitur pengaturan ukuran font.....	94
4.5 Perancangan Prototipe Desain UI.....	97
4.5.1 Desain UI splashscreen.....	97
4.5.2 Desain UI konten yang bisa dibagikan	97
4.5.3 Desain UI konten yang tidak bisa dibagikan	98
4.5.4 Desain UI konten yang perlu di download	99
4.5.5 Desain UI konten yang hanya bisa di akses dengan akun UGM...99	
4.5.6 Desain UI untuk proses loading konten	100
4.5.7 Desain fitur pencarian konten	102
4.5.8 Desain UI bagian navigasi	102
4.5.9 Desain UI fitur reminder.....	103
4.5.10 Desain UI fitur pengaturan ukuran font.....	105
4.5.11 Perancangan Prototipe UX.....	106
4.6 Pengujian Penelitian	107
4.6.1 Kuesioner metode UEQ-S.....	107
4.6.2 Hasil pengujian pada layanan <i>website</i> Pascajteti	107
4.6.3 Hasil pengujian pada prototipe <i>mobile apps</i>	114
4.7 Perbandingan hasil dari penelitian dan pengujian	120

4.7.1	Perbandingan hasil dari sisi desain UI dan desain UX	120
4.7.2	Perbandingan hasil dari sisi pengujian UEQ-S	130
4.7.3	Kelebihan dari prototipe desain yang dihasilkan	131
4.7.4	Keterbatasan dari prototipe desain yang dihasilkan.....	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		133
5.1	Kesimpulan	133
5.2	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA.....		130
A.	Kuesioner <i>User Experience</i> dalam format UEQ-S	134
B.	Kuesioner <i>User Experience</i> layanan <i>website</i> Pascajteti (<i>Online</i>).....	136
C.	Kuesioner <i>User Experience</i> Prototipe (<i>Online</i>).....	140