

## DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR .....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
BAB III LANDASAN TEORI .....	8
3.1 <i>User Experience</i> .....	8
3.2 <i>User Interface</i> .....	8
3.3 Konsep <i>SMS Gateway</i> .....	8
3.3.1 <i>Short Message Service (SMS)</i> .....	8
3.3.2 <i>SMS Gateway</i> .....	9
3.4 <i>Usability</i> .....	10
3.5 <i>Usability testing</i> .....	11
3.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	11
3.7 Lookback .....	13
3.8 Google Design Sprint .....	13
3.9 <i>Prototype</i> .....	15
3.10 <i>Use Case Diagram</i> .....	16
3.11 <i>Activity Diagram</i> .....	16
3.12 Perangkat Lunak Sistem .....	17
3.12.1 HTML .....	18
3.12.2 CSS3 .....	18
3.12.3 Javascript .....	19
3.12.4 jQuery .....	19
3.12.5 Framework Laravel .....	19
3.13 Alat Implementasi .....	20
3.13.1 Sublime Text .....	21
3.13.2 MarvelApp .....	21
3.13.3 Zeplin .....	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	22

4.1	Permasalahan Utama .....	22
4.2	Alur Penelitian .....	22
4.3	<i>Understand</i> .....	23
4.3.1	<i>Requirement gathering</i> .....	23
4.3.2	Deskripsi sistem .....	23
4.3.3	Analisis fitur .....	24
4.3.4	Pemilihan dan Pencarian Partisipan .....	25
4.3.5	Persiapan <i>usability testing</i> .....	26
4.3.6	Pelaksanaan <i>usability testing</i> .....	29
4.3.7	Analisis data kuantitatif .....	30
4.3.8	Analisis data kualitatif .....	30
4.3.9	Analisis antarmuka .....	33
4.4	<i>Define</i> .....	37
4.4.1	Rekomendasi Perancangan .....	37
4.5	<i>Diverge</i> .....	38
4.5.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	38
4.5.2	<i>Activity Diagram</i> .....	40
4.5.3	Eksplorasi antarmuka .....	46
4.6	<i>Decide</i> .....	47
4.6.1	Pemilihan Antarmuka .....	47
BAB V IMPLEMENTASI <i>PROTOTYPE</i> .....		52
5.1	Prototype .....	52
5.1.1	Implementasi <i>Prototype</i> Statis .....	52
5.1.2	Implementasi <i>Prototype</i> Interaktif .....	58
5.1.3	Implementasi <i>Prototype</i> Kolaborasi .....	75
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN .....		77
6.1	<i>Validate</i> .....	77
6.1.1	Kesuksesan Pengerjaan <i>Task Skenario</i> .....	78
6.1.2	Nilai <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	79
6.1.3	Perbandingan perilaku pengerjaan <i>task scenario</i> .....	81
6.1.4	Pengujian oleh PT Gamatechno Indonesia .....	92
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....		95
7.1	Kesimpulan .....	95
7.2	Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....		96
LAMPIRAN .....		98
Lampiran 1 Data kuisioner <i>usability testing</i> sistem lama dan Sistem baru .....		99