

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Pengembangan Antarmuka.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 <i>User experience</i> (UX).....	10
3.2 <i>User Model</i> (Persona).....	11
3.3 <i>Usability Testing</i>	13
3.3.1 User Testing.....	13
3.3.2 Goal-Operators-Method Selection (GOMS).....	14
3.3.3 Keystroke Level Model (KLM).....	14
3.4 Prototyping tools.....	15
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	17
4.1 Analisa Kebutuhan Sistem.....	18
4.1.1 Survei Kebutuhan Pengguna.....	18
4.1.2 Analisa Hasil Survei.....	22
4.1.3 Pembentukan Persona.....	23

4.2 Perancangan Sistem.....	24
4.2.1 Perancangan Proses.....	25
4.2.2 Perancangan.....	31
4.2.3 Pemilihan Pola Desain.....	31
BAB V IMPLEMENTASI.....	37
5.1 Implementasi Halaman Awal.....	37
5.2 Implementasi Halaman Pencarian.....	40
5.3 Implementasi Halaman Profil Kegiatan.....	43
5.4 Implementasi Halaman Profil Organisasi.....	46
5.5 Implementasi Halaman Rekomendasi.....	47
5.6 Implementasi Halaman Katalog Artikel.....	48
5.7 Implementasi Halaman Artikel.....	49
5.8 Implementasi Halaman Profil Pengguna.....	51
5.9 Implementasi Halaman <i>Edit Profile</i>	51
5.10 Implementasi Popup <i>Masuk dan Daftar</i>	52
5.11 Implementasi interaksi <i>melengkapi profil</i>	53
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
6.1 Hasil pengujian <i>user</i>	54
6.1.1 Persiapan uji user.....	54
6.1.2 Pengujian.....	55
6.1.3 Hasil.....	56
6.2 Pengujian <i>Keystroke-level Model (KLM)</i>	61
6.2.1 Pengujian.....	62
6.2.2 Hasil.....	67
6.3 Pembahasan.....	70
BAB VII PENUTUP.....	71
7.1 Kesimpulan.....	71
7.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Antarmuka program prototyping Axure RP 8.....	16
Gambar 4.1 Data usia responden	19
Gambar 4.2 Data minat responden terhadap kegiatan kerelawanan	19
Gambar 4.3 Data preferensi skala kegiatan.....	20
Gambar 4.4 Data media yang digunakan oleh responden.....	20
Gambar 4.5 Data aplikasi yang digunakan responden	21
Gambar 4.6 Data website kerelawanan	21
Gambar 4.7 Data prioritas informasi.....	22
Gambar 4.8 Data profil pengguna yang dibangun sebagai Persona.....	24
Gambar 4.9 Use case diagram.....	26
Gambar 4.10 Activity diagram pendaftaran akun	27
Gambar 4.11 Activity diagram melihat detail organisasi.....	28
Gambar 4.12 Activity diagram pendftaran relawan	29
Gambar 4.13 Activity diagram menampilkan profil	30
Gambar 5.1 Halaman Landing Page	37
Gambar 5.2 Sticky Menu	38
Gambar 5.3 Banner website	38
Gambar 5.4 Kategori pada Landing Page	39
Gambar 5.5 Featured Content pada Landing Page.....	39
Gambar 5.6 Artikel pada Landing Page	39
Gambar 5.7 Halaman Hasil Pencarian	40
Gambar 5.8 Search Console	41
Gambar 5.9 Hasil Pencarian Kegiatan dan Organisasi	42
Gambar 5.10 Halaman Detail Kegiatan	43
Gambar 5.11 Penyajian Detail Kegiatan	44
Gambar 5.12 Interaksi Pendaftaran Relawan	44
Gambar 5.13 Interaksi Tombol Pendaftaran	45
Gambar 5.14 Rekomendasi Kegiatan Serupa.....	45

Gambar 5.15 Halaman Detail Organisasi.....	46
Gambar 5.16 Halaman Rekomendasi.....	48
Gambar5.17 Halaman Katalog Artikel	49
Gambar 5.18 Halaman Artikel	50
Gambar 5.19 Rekomendasi Artikel.....	50
Gambar 5.20 Halaman Profil Pengguna.....	51
Gambar 5.21 Pengaturan Profil.....	52
Gambar 5.22 Pop-up Log-in	52
Gambar 5.23 Pop-up Register	53
Gambar 5.24 Interaksi melengkapi profil	53
Gambar 6.1 Dokumen UEQ.....	55
Gambar 6.2 Benchmark antarmuka yang diuji	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbandingan tinjauan pustaka.....	9
Tabel 3.1 Tabel operator <i>keystroke-level mode</i>	15
Tabel 6.1 Tabel dataset UEQ dari responden.....	57
Tabel 6.2 Normalisasi dataset	58
Tabel 6.3 Nilai tiap faktor dari tiap responden	58
Tabel 6.4 Tabel hasil <i>benchmark</i> UEQ	60
Tabel 6.5 Tabel perbandingan waktu eksekusi KLM	68