

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
Intisari	xii
<i>Abstract</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Unsur Pengalaman Pengguna (<i>User experience</i>).....	11
2.2.2 Teori siklus perancangan.....	14
2.2.3 Psikologi kognitif.....	15
2.2.4 Hukum <i>Gestalt</i>	21
2.3 Pertanyaan Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Bahan Penelitian	25
3.2 Alat	26
3.2.1 Perangkat Keras	26

3.2.2	Perangkat Lunak.....	26
3.3	Teknik Analisis.....	26
3.4	Teknik Pengumpulan Data	29
3.5	Diagram Alir.....	30
3.5.1	Studi Aspek Psikologi Kognitif	31
3.5.2	Analisis Kebutuhan Pengguna	32
3.5.3	Perancangan Konsep Aplikasi.....	34
3.5.4	Implementasi Dasar (<i>Prototype</i>)	35
3.5.5	Evaluasi.....	36
3.5.6	Pengujian.....	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Aspek Psikologi Kognitif	40
4.1.1	Skemata (<i>schema</i>)	41
4.1.2	Beban Kognitif (<i>cognitive load</i>).....	42
4.1.3	Retensi / Ingatan (<i>memory</i>).....	44
4.1.4	Hukum <i>Gestalt</i> (<i>gestalt law</i>)	45
4.2	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	48
4.2.1	Strategi	48
4.2.2	Ruang Lingkup (<i>Scope</i>).....	50
4.3	Perancangan Konsep Aplikasi	51
4.3.1	Struktur.....	51
4.3.2	Kerangka	55
4.4	Implementasi Dasar (<i>Prototype</i>).....	65
4.5	Evaluasi	66
4.5.1	Spesifikasi	66
4.5.2	Indikator Variabel	68
4.6	Pengujian	70
4.6.1	Persiapan kuesioner.....	70
4.6.2	Hasil Survei.....	72
4.6.3	Pengujian Hasil Survei.....	83
4.6.4	Uji Validitas	87

4.6.5	Uji Reliabilitas	90
4.6.6	Kelebihan dan Kekurangan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN.....		98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Spesifikasi Laptop.....	26
Tabel 4.1. Spesifikasi Strategi.....	48
Tabel 4.2. Spesifikasi Ruang Lingkup.....	50
Tabel 4.4. Elemen Antarmuka.....	56
Tabel 4.5. Sistem Navigasi.....	58
Tabel 4.6. Desain Informasi.....	59
Tabel 4.7. Skema Halaman.....	61
Tabel 4.8. Unsur Pengalaman Pengguna.....	67
Tabel 4.9. Aspek Psikologi Kognitif.....	68
Tabel 4.10. Variabel Indikator.....	69
Tabel 4.11. Pertanyaan Kuesioner.....	71
Tabel 4.12. Hasil Uji Validitas Untuk X.....	88
Tabel 4.13. Hasil Uji Validitas Untuk Y.....	88
Tabel 4.14. Hasil Uji Reliabilitas Untuk X.....	91
Tabel 4.15. Hasil Uji Reliabilitas Untuk Y.....	91
Tabel 4.16. Kelebihan dan Kekurangan pada <i>MS.Office Excel</i>	92
Tabel 4.17. Kelebihan dan Kekurangan pada SPSS.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Unsur <i>User experience</i>	11
Gambar 2.2. <i>The Wheel Lifecycle</i>	15
Gambar 2.3. Interaksi Manusia dengan Komputer	16
Gambar 2.4. Model tingkatan dalam memproses informasi	23
Gambar 3.1. Skema Model Analisis	27
Gambar 3.1. Diagram Alir	30
Gambar 4.2. Struktur Konten	53
Gambar 4.3. <i>Site Map</i>	54
Gambar 4.4. <i>Homepage</i>	61
Gambar 4.5. <i>Browse Category</i>	62
Gambar 4.6. <i>Test Information</i>	62
Gambar 4.7. <i>Detail Information</i>	63
Gambar 4.8. <i>Test Execution</i>	63
Gambar 4.9. <i>Transcript</i>	64
Gambar 4.10. <i>Sign In</i>	64
Gambar 4.11. <i>Register</i>	65
Gambar 4.12. Demografi Responden.....	73
Gambar 4.13. Hasil Survei Aspek Skemata	74
Gambar 4.14. Hasil Survei <i>Cognitive Load Theory</i>	75
Gambar 4.15. Hasil Survei <i>Retention Theory</i>	76
Gambar 4.16. Hasil Survei <i>Gestalt Law</i>	77
Gambar 4.17. Hasil Survei Elemen <i>Strategy</i>	78
Gambar 4.18. Hasil Survei Elemen <i>Scope</i>	79
Gambar 4.19. Hasil Survei Elemen <i>Structure</i>	80
Gambar 4.20. Hasil Survei Elemen <i>Skeleton</i>	81
Gambar 4.21. Hasil Survei Elemen <i>Surface</i>	82
Gambar 4.6. Hasil uji validitas menggunakan <i>MS. Office Excel</i>	85
Gambar 4.7. Hasil uji reliabilitas menggunakan <i>MS. Office Excel</i>	85
Gambar 4.8. Hasil pengujian menggunakan SPSS	86

DAFTAR SINGKATAN

C

CLT *Cognitive Load Theory*

CPU *Distributed Denial of Service*

CPNS Calon Pegawai Negri Sipil

G

GUI *Graphic User Interface*

H

HTML *Hypertext Markup Language*

M

MS *Microsoft*

P

PHP *Hypertext Preprocessor*

U

UX *User experience*

UN Ujian Nasional

UKG Uji Kompetensi Guru