

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xx |
| Intisari | xxii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.4. Tujuan dan Manfaat..... | 6 |
| 1.4.1. Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4.2. Manfaat Penelitian | 6 |
| 1.5. Metodologi | 6 |
| 1.5.1. Persiapan | 6 |
| 1.5.2. Pengujian (Pengumpulan Data)..... | 7 |
| 1.5.3. Analisis Data | 7 |
| 1.6. Sistematika Penulisan..... | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI | 9 |
| 2.1. TINJAUAN PUSTAKA..... | 9 |
| 2.1.1. <i>Usability Testing</i> dan Studi Komparatif..... | 9 |
| 2.1.2. Lokasi <i>Usability Testing</i> | 9 |
| 2.1.3. Jumlah Responden dalam Studi Komparatif..... | 10 |

| | | |
|---------|---|----|
| 2.1.4. | Kuesioner Awal Sebelum Eksperimen..... | 10 |
| 2.1.5. | Manfaat Alat Perekam pada <i>Mobile App</i> | 11 |
| 2.1.6. | <i>System Usability Scale</i> (SUS) Sebagai Kuesioner Akhir | 11 |
| 2.1.7. | Ukuran Ikon yang Baik | 12 |
| 2.1.8. | Penelitian-Penelitian Sebelumnya yang Sejenis | 12 |
| 2.2. | LANDASAN TEORI | 16 |
| 2.2.1. | <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> | 16 |
| 2.2.2. | Pengertian <i>Usability</i> | 17 |
| 2.2.3. | <i>Usability Testing</i> | 20 |
| 2.2.4. | Tahapan <i>Usability Testing</i> | 21 |
| 2.2.5. | Metode <i>Usability Testing</i> | 24 |
| 2.2.6. | Responden <i>Usability Testing</i> | 25 |
| 2.2.7. | <i>System Usability Scale</i> | 26 |
| 2.2.8. | Statistika Deskriptif..... | 28 |
| 2.2.9. | Pengolahan Data..... | 31 |
| BAB III | METODE PENELITIAN..... | 35 |
| 3.1. | Alat Penelitian | 35 |
| 3.2. | Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 36 |
| 3.3. | Objek Penelitian | 37 |
| 3.4. | Subjek Penelitian | 38 |
| 3.5. | Metode Pengumpulan Data | 40 |
| 3.6. | Sumber Data | 42 |
| 3.7. | Tahapan Penelitian | 42 |
| 3.7.1. | Kuesioner Awal..... | 43 |
| 3.7.2. | Menentukan <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> | 44 |
| 3.7.3. | Menentukan <i>Task</i> Penelitian dan Membuat Skenario..... | 44 |
| 3.7.4. | Seleksi Partisipan | 45 |
| 3.7.5. | <i>Pilot Testing</i> | 46 |
| 3.7.6. | <i>Usability Testing</i> | 47 |
| 3.7.7. | Analisis Data | 49 |
| 3.7.8. | Identifikasi Permasalahan <i>Usability</i> | 50 |

| | |
|--|-----|
| 3.7.9. Kesimpulan dan Rekomendasi | 51 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 52 |
| 4.1. Kuesioner Awal | 52 |
| 4.2. Pengembangan Metode Penelitian | 52 |
| 4.2.1. Penentuan Lokasi | 52 |
| 4.2.2. Penentuan <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> | 54 |
| 4.2.3. Penentuan <i>Task</i> dalam Penelitian | 57 |
| 4.2.4. Penentuan Responden | 59 |
| 4.3. Analisis Tingkat Efisiensi <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> Dalam Usability | 61 |
| 4.3.1. Mencari Promo (<i>Task 1</i>) | 61 |
| 4.3.2. Mencari Produk Terbaru dan Terlaris (<i>Task 2</i>) | 68 |
| 4.3.3. Membuat <i>Wish List</i> (<i>Task 3</i>) | 75 |
| 4.3.4. Melakukan Transaksi Belanja (<i>Task 4</i>) | 82 |
| 4.4. Analisis Tingkat Efektivitas <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> Dalam Usability | 88 |
| 4.4.1. Mencari Promo (<i>Task 1</i>) | 89 |
| 4.4.2. Mencari Produk Terbaru dan Terlaris (<i>Task 2</i>) | 96 |
| 4.4.3. Membuat <i>Wish List</i> (<i>Task 3</i>) | 102 |
| 4.4.4. Melakukan Transaksi Belanja (<i>Task 4</i>) | 107 |
| 4.5. Analisis Nilai Kepuasan Pengguna <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> Dalam Usability | 112 |
| 4.5.1. <i>Expert User</i> | 113 |
| 4.5.2. <i>Novice User</i> | 115 |
| 4.6. Hasil Analisis <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> | 117 |
| 4.6.1. Uji Signifikansi Perbandingan <i>Expert User</i> dan <i>Novice User</i> | 119 |
| 4.6.2. Analisis Perbandingan Aplikasi Berdasarkan Hasil yang Tidak Berbeda Signifikan | 121 |
| 4.6.3. Lanjutan Rangkuman Hasil Analisis <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> 131 | |
| 4.6.4. Faktor Usability pada Aplikasi Hasil Analisis Efisiensi dan Efektifitas. | 132 |

| | | |
|----------------|---|-----|
| 4.6.5. | Rekomendasi dan Saran Hasil Analisis Efisiensi dan Efektifitas. | 138 |
| 4.7. | Masalah <i>Usability</i> pada <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> | 139 |
| 4.7.1. | Aplikasi Zalora | 140 |
| 4.7.2. | Aplikasi Sale Stock | 142 |
| 4.7.3. | Aplikasi Berrybenka | 144 |
| 4.7.4. | Rangkuman Masalah <i>Usability</i> pada <i>Mobile App E-commerce Fashion</i> | 146 |
| 4.8. | Rekomendasi dan Saran | 150 |
| 4.9. | Analisis Perbandingan Tingkat Efisiensi terhadap Ukuran Layar <i>Smartphone</i> | 158 |
| 4.9.1. | Mencari Promo (<i>Task 1</i>) | 159 |
| 4.9.2. | Mencari Produk Terbaru dan Terlaris (<i>Task 2</i>) | 161 |
| 4.9.3. | Membuat <i>Wish List</i> (<i>Task 3</i>) | 163 |
| 4.9.4. | Melakukan Transaksi Belanja (<i>Task 4</i>) | 164 |
| 4.9.5. | Rangkuman Analisis Perbandingan Tingkat Efisiensi terhadap Ukuran Layar <i>Smartphone</i> | 166 |
| BAB V | KESIMPULAN DAN SARAN | 168 |
| 5.1. | Kesimpulan | 168 |
| 5.2. | Saran | 169 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 170 |
| LAMPIRAN | | 175 |