

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Tahapan Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	7
2.1 C-Access	7
2.2 <i>User Experience</i>	11
2.3 <i>Usability Evaluation</i>	11
2.4 Partisipan Pengujian (Evaluator)	12
2.5 <i>Cognitive Walkthrough</i>	12
2.6 <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> (Bligard).....	14
2.6.1 Tahap Pertama	14
2.6.2 Tahap Kedua.....	14
2.6.3 Tahap Ketiga.....	17
2.7 <i>State of the Art</i> (SOTA).....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21

3.1	Tahap Perencanaan.....	22
3.1.1	Studi Literatur.....	22
3.1.2	Perancangan Skenario <i>Cognitive Walkthrough</i>	22
3.2	Tahap Evaluasi dan analisis	26
3.2.1	Evaluasi	26
3.2.2	Analisis	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Contoh Hasil Wawancara.....	28
4.2	Analisis	28
4.2.1	Matriks A: <i>Problem Seriousness</i> (PS) dan <i>Task Importance</i> (TI)	28
4.2.2	Matriks B: <i>Problem Seriousness</i> (PS) dan <i>Problem Type</i> (PT)	31
4.2.3	Matriks C: <i>Problem Type</i> (PT) dan <i>Task Importance</i> (TI).....	34
4.2.4	Matriks D: <i>Task Number</i> (TN) dan <i>Problem Seriousness</i> (PS)	37
4.2.5	Matriks E: <i>Task Number</i> (TN) dan <i>Problem Type</i> (PT).....	40
4.2.6	Kesimpulan dari Seluruh Matriks.....	44
4.3	Rekomendasi Pebaikan Antarmuka	45
4.3.1	Fitur Jadwal KRL	45
4.3.2	Fitur Beli tiket.....	46
4.3.3	Fitur Posisi KRL.....	47
4.3.4	Fitur Stasiun Terdekat.....	48
4.3.5	Fitur Tarif.....	49
4.3.6	Fitur Info Stasiun	50
4.3.7	Fitur Rute KRL.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		57