

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Tahapan Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	6
2.1 PT. Tiga Putra Properti.....	6
2.2 E-Grocery.....	7
2.3 User Experience.....	7
2.4 Five Planes Framework.....	8
2.5 Usability Testing.....	9
2.6 System Usability Scale (SUS).....	13
2.7 Maze.....	15
2.8 Penelitian Yang Relevan.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Strategy Plane.....	20
3.2. Scope Plane.....	22
3.3. Structure Plane.....	23
3.4. Skeleton Plane.....	23
3.5. Surface Plane.....	24
3.6. Tahap Testing.....	25
3.7. Pembahasan.....	27
3.8. Kesimpulan dan Saran.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1. Hasil.....	28
4.1.1 Strategy Plane.....	28
A. User Segmentation.....	28
B. User Persona.....	28
C. User Needs.....	32

D.	Product Objective.....	32
4.1.2	Scope Plane.....	33
4.1.3	Structure Plane.....	35
A.	Conceptual Model.....	35
B.	Information Architecture.....	36
C.	<i>User Flow</i> .....	38
4.1.4	Skeleton Plane.....	40
A.	Wireframe.....	40
4.1.5	Surface Plane.....	41
A.	Mockup.....	41
B.	Prototype.....	54
4.1.6	Testing.....	54
A.	Usability Testing.....	55
4.2.	Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....		61
5.5	Kesimpulan.....	61
5.6	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN A TRANSKRIP WAWANCARA.....		64
LAMPIRAN B USER PERSONA.....		73
LAMPIRAN C STYLE GUIDE.....		77
LAMPIRAN D WIREFRAME.....		81
LAMPIRAN E PROTOTYPING.....		83
LAMPIRAN F HASIL TESTING DENGAN MAZE.....		88
Partisipan Uji 1.....		88
Partisipan Uji 2.....		91
Partisipan Uji 3.....		94
Partisipan Uji 4.....		97
Partisipan Uji 5.....		100
LAMPIRAN G KUESIONER.....		104

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Ukuran Efektivitas .....	11
Tabel 2.2 Interval Indikator Time Behavior.....	11
Tabel 2.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner Memorability .....	12
Tabel 2.4 Rentang Penilaian <i>memoriability</i> .....	13
Tabel 2.5 Daftar Pernyataan Kuesioner SUS .....	14
Tabel 2.6 Skala <i>Likert</i> Metode SUS .....	14
Tabel 2.7 Rentang Penilaian SUS <i>Score</i> .....	15
Tabel 2. 8 Penelitian Yang Relevan.....	16
Tabel 3. 1 <i>User Segmentation</i> .....	20
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara.....	21
Tabel 3. 3 Wawancara Calon Pengguna .....	21
Tabel 3. 5 Skenario Usability Testing .....	26
Tabel 3. 6 Nilai Minimum Usability Testing.....	27
Tabel 4. 1 Pengelompokkan pain point.....	31
Tabel 4. 2 Spesifikasi fungsional .....	33
Tabel 4. 3 Mockup.....	42
Tabel 4. 4 Hasil Durasi Setiap Tugas.....	55
Tabel 4. 5 Kesalahan Partisipan.....	55
Tabel 4. 6 Hasil Aspek Learnability .....	56
Tabel 4. 7 Hasil Aspek Efficiency.....	56
Tabel 4. 8 Hasil Aspek Error .....	57
Tabel 4. 9 Hasil Aspek Memorability .....	57
Tabel 4. 10 Hasil Aspek Satisfaction (SUS) .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan.....	6
Gambar 2. 2 Five Planes Framework.....	8
Gambar 2. 3 Kurva Usability .....	10
Gambar 2.4 Langkah-langkah Pengujian SUS.....	14
Gambar 2.5 Penilaian SUS <i>Score</i> .....	15
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	19
Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian (Lanjutan) .....	20
Gambar 3. 3 <i>User Persona</i> .....	22
Gambar 3. 4 Contoh <i>User Types</i> .....	23
Gambar 3. 5 Contoh Wireframe Aplikasi.....	24
Gambar 3. 6 Contoh Mockup.....	25
Gambar 4. 1 User Persona Ika.....	29
Gambar 4. 2 User Persona Lina.....	29
Gambar 4. 3 User Persona Faqih .....	30
Gambar 4. 4 User Persona Wisnu .....	30
Gambar 4. 5 User Persona Wahyu.....	31
Gambar 4. 6 User Persona Muaris.....	31
Gambar 4. 7 User Types .....	34
Gambar 4. 8 Conceptual Model Pengguna .....	35
Gambar 4. 9 Conceptual Model Admin .....	36
Gambar 4. 10 Information Architecture .....	37
Gambar 4. 11 User Flow Search .....	38
Gambar 4. 12 User Flow Detail Produk.....	38
Gambar 4. 13 User Flow Menambahkan Produk ke Keranjang.....	38
Gambar 4. 14 User Flow Menambahkan Produk Favorit .....	39
Gambar 4. 15 User Flow Checkout .....	39
Gambar 4. 16 User Flow Penggunaan Membercard .....	39
Gambar 4. 17 User Flow Melacak Pesanan yan Dibuat.....	39
Gambar 4. 18 User Flow Melihat Informasi Voucher.....	39
Gambar 4. 19 User Flow Chat dengan Admin .....	40
Gambar 4. 20 User Flow Melihat Informasi Notifikasi.....	40
Gambar 4. 21 User Flow Mencari Bantuan .....	40
Gambar 4. 22 User Flow.....	40
<b>Gambar 4. 23</b> Wireframe Home Page.....	41
<b>Gambar 4. 24</b> Wireframe Detail Produk .....	41
Gambar 4. 25 Prototype Pembayaran Tagihan .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A TRANSKRIP WAWANCARA.....	64
LAMPIRAN B USER PERSONA .....	73
LAMPIRAN C STYLE GUIDE.....	77
LAMPIRAN D WIREFRAME.....	81
LAMPIRAN E PROTOTYPING.....	83
LAMPIRAN F HASIL TESTING DENGAN MAZE.....	88
LAMPIRAN G KUESIONER.....	104