

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
PRAKATA	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR PERSAMAAN.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1. Latar Belakang.....	18
1.2. Rumusan Masalah	21
1.3. Batasan Masalah	21
1.4. Tujuan Penelitian	21
1.5. Manfaat Penelitian.....	22
1.6. Tahapan Penelitian.....	22
1.7. Sistematika Penulisan	23
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	24
2.1. Perancangan.....	24
2.2. <i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	24
2.3. Arsitektur Sistem	25
2.4. <i>Marketplace</i>	27
2.5. Euro Truck Simulator 2	29
2.6. Item Modifikasi (<i>mod</i>).....	29
2.7. <i>User Interface</i>	33
2.8. <i>User experience</i>	34
2.9. <i>User centered design</i>	34
2.9.1. Tahapan <i>User centered design</i>	36
2.9.2. Prinsip <i>User centered design</i>	39
2.9.3. Perbandingan Metode Perancangan Desain	40
2.10. ISO/IEC	41
2.11. ISO/IEC 25000 Series	41
2.11.1. ISO/IEC 25010	44
2.11.2. Pengukuran dengan ISO/IEC 25022 berdasarkan model ISO/IEC 25010 ..	45
2.11.3. ISO/IEC 25022	46
2.12. <i>Usability Testing</i>	49
2.13. Figma.....	50
2.14. Draw.io	50

2.15.	<i>State of The Art (SOTA)</i>	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		54
3.1.	Kerangka Penelitian.....	54
3.2.	Tahap persiapan	55
3.2.1.	Studi Pustaka	55
3.2.2.	Metode Pengumpulan Data	55
3.3.	Penentuan dan pemahaman tentang konteks penggunaan (<i>Understand and specify the context of use</i>).....	58
3.3.1.	Analisis Hasil Observasi.....	58
3.3.2.	Analisis Hasil Kuesioner	59
3.4.	Penentuan kebutuhan pengguna (<i>Specifying the user requirements</i>)	61
3.4.1.	Kebutuhan Pengguna (<i>user needs</i>)	61
3.4.2.	Gambaran sistem	64
3.4.3.	<i>Hierarchical Task Analysis</i>	67
3.4.4.	Skenario Pengujian.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		76
4.1.	Menghasilkan solusi desain untuk mencapai kebutuhan pengguna (<i>Produce design solutions to meets user requirements</i>)	76
4.1.1.	Model Arsitektur.....	76
4.1.2.	<i>Wireframe</i>	80
4.1.3.	Panduan Gaya (<i>style guide</i>)	96
4.1.4.	Prototipe	99
4.2.	Evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna (<i>Evaluate design against user requirements the design</i>).....	125
4.2.1.	Efektivitas.....	125
4.2.2.	Efisiensi	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		134
5.1.	Kesimpulan.....	134
5.2.	Saran	135
DAFTAR PUSTAKA		136
LAMPIRAN		140