

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Tahapan Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN LITERATUR	5
2.1. <i>Wada Coffee & Sports</i>	5
2.2. <i>User Experience</i>	6
2.3. <i>Five Planes Framework</i>	6
2.4. <i>Usability Testing</i>	8
2.5. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	12
2.6. <i>Maze</i>	14
2.7. Metode Pengumpulan Data	14
2.8. <i>State of The Art</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. <i>Strategy Plane</i>	20
3.2. <i>Scope Plane</i>	27
3.3. <i>Structure Plane</i>	30
3.4. <i>Skeleton Plane</i>	35
3.5. <i>Surface Plane</i>	47
3.6. Tahap <i>Testing</i>	61
3.7. Pembahasan	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1. Hasil	64
4.1.1 <i>Surface Plane</i>	64

4.1.2	Testing	65
4.2.	Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		82
5.1.	Kesimpulan.....	82
5.2.	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN		86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Ukuran Efektivitas.....	9
Tabel 2.2 Interval Indikator <i>Time Behavior</i>	10
Tabel 2.3 Daftar Pernyataan Kuesioner <i>Memorability</i>	11
Tabel 2.4 Rentang Penilaian <i>Memorability</i>	11
Tabel 2.5 Daftar Pernyataan Kuesioner SUS.....	12
Tabel 2.6 Skala Likert Metode SUS.....	12
Tabel 2.7 Rentang Penilaian SUS <i>Score</i>	14
Tabel 2.8 <i>State of The Art</i>	16
Tabel 3.1 <i>User Segmentation</i>	20
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Perusahaan.....	20
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Calon Pengguna.....	21
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna.....	26
Tabel 3.5 Spesifikasi Fungsional Pelanggan.....	28
Tabel 3.6 Spesifikasi Fungsional Admin.....	29
Tabel 3.7 <i>Wireframe</i>	36
Tabel 3.8 <i>Mockup</i>	47
Tabel 3.9 Skenario <i>Usability Testing</i> Pelanggan.....	62
Tabel 3.10 Skenario <i>Usability Testing</i> Admin.....	62
Tabel 3.11 Nilai Minimum <i>Usability Testing</i>	63
Tabel 4.1 Hasil Durasi Setiap Tugas.....	65
Tabel 4.2 Hasil Kesalahan Partisipan.....	66
Tabel 4.3 Aspek <i>Learnability</i>	66
Tabel 4.4 Aspek <i>Efficiency</i>	67
Tabel 4.5 Aspek Error.....	67
Tabel 4.6 Aspek <i>Memorability</i>	68
Tabel 4.7 Aspek <i>Satisfaction</i>	68
Tabel 4.8 Hasil Durasi Setiap Tugas.....	69
Tabel 4.9 Hasil Kesalahan Partisipan.....	69
Tabel 4.10 Aspek <i>Learnability</i>	69
Tabel 4.11 Aspek <i>Efficiency</i>	70
Tabel 4.12 Aspek Error.....	70
Tabel 4.13 Aspek <i>Memorability</i>	70
Tabel 4.14 Aspek <i>Satisfaction</i>	71
Tabel 4.15 Hasil Pengujian.....	71
Tabel 4.16 Hasil Kesalahan Partisipan.....	72
Tabel 4.17 Aspek <i>Learnability</i>	72
Tabel 4.18 Aspek <i>Efficiency</i>	72
Tabel 4.19 Aspek Error.....	73
Tabel 4.20 Aspek <i>Memorability</i>	73
Tabel 4.21 Aspek <i>Satisfaction</i>	74

Tabel 4.22 Hasil Durasi Setiap Tugas.....	74
Tabel 4.23 Hasil Kesalahan Partisipan	75
Tabel 4.24 Aspek <i>Learnability</i>	75
Tabel 4.25 Aspek <i>Efficiency</i>	75
Tabel 4.26 Aspek Error	76
Tabel 4.27 Aspek <i>Memorability</i>	76
Tabel 4.28 Aspek <i>Satisfaction</i>	77
Tabel 4.29 Tabel Hasil <i>Usability Testing</i> Pelanggan 1	78
Tabel 4.30 Tabel Hasil <i>Usability Testing</i> Admin 1	79
Tabel 4.31 Tabel Hasil <i>Usability Testing</i> Pelanggan 2	80
Tabel 4.32 Tabel Hasil <i>Usability Testing</i> Admin 2	81
Tabel A.1 Wawancara Manager	86
Tabel B.1 Wawancara Calon Pengguna 1	87
Tabel B.2 Wawancara Calon Pengguna 2	88
Tabel B.3 Wawancara Calon Pengguna 3	89
Tabel B.4 Wawancara Calon Pengguna 4.....	90
Tabel B.5 Wawancara Calon Pengguna 5	91
Tabel B.6 Wawancara Calon Pengguna Admin	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan.....	5
Gambar 2.2 <i>Five Planes Framework</i>	7
Gambar 2.3 Kurva <i>Usability</i>	9
Gambar 2.4 Langkah-Langkah Pengujian SUS.....	13
Gambar 2.5 Penilaian <i>SUS Score</i>	13
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	19
Gambar 3.2 User Persona Manager.....	22
Gambar 3.3 User Persona Karyawan.....	22
Gambar 3.4 User Persona Julio	23
Gambar 3.5 User Persona Amri.....	23
Gambar 3.6 User Persona Faisal.....	24
Gambar 3.7 User Persona Nanda.....	25
Gambar 3.8 User Persona Lisa	25
Gambar 3.9 <i>User Types</i>	29
Gambar 3.10 <i>Conceptual Model Pembeli</i>	31
Gambar 3.11 <i>Conceptual Model Admin</i>	31
Gambar 3.12 <i>Information Architecture Pelanggan</i>	32
Gambar 3.13 <i>Information Architecture Admin</i>	32
Gambar 3.14 <i>User Flow Search</i>	33
Gambar 3.15 <i>User Flow Detail Produk</i>	33
Gambar 3.16 <i>User Flow Menambahkan ke Keranjang</i>	33
Gambar 3.17 <i>User Flow Menambahkan Produk Favorit</i>	33
Gambar 3.18 <i>User Flow Checkout</i>	34
Gambar 3.19 <i>User Flow Penggunaan Poincard</i>	34
Gambar 3.20 <i>User Flow Melihat Informasi Voucher</i>	34
Gambar 3.21 <i>User Flow Melihat Bantuan</i>	34
Gambar 3.22 <i>User Flow Pesan Lagi</i>	34
Gambar 3.23 <i>User Flow Admin Analisa Diagram</i>	34
Gambar 3.24 <i>User Flow Admin Ubah Status Pesanan</i>	35
Gambar 3.25 <i>User Flow Admin Tambah Menu</i>	35
Gambar 3.26 <i>User Flow Admin Edit Produk</i>	35

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A WAWANCARA MANAGER.....	86
LAMPIRAN B WAWANCARA CALON PENGGUNA	87
LAMPIRAN C STYLE GUIDE.....	93
LAMPIRAN D PROTOTYPING.....	98
LAMPIRAN E HASIL PENGUJIAN DENGAN MAZE.CO	103
LAMPIRAN F KUESIONER	126
LAMPIRAN G PARTISIPAN PENGUJIAN	127