

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Batasan Masalah.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.2 Transportasi Daring.....	6
2.1.3 <i>User Interface</i>	6
2.1.4 <i>Gestalt Principle</i>	7
2.1.5 User Experience	11
2.1.6 Usability	11

2.1.7 Think Aloud	12
2.1.8 USE Questionnaire	14
2.2 Penelitian Terkait	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Kerangka Penelitian	22
3.1.1 Studi Literatur	23
3.1.2 Pengumpulan Data	23
3.1.3 Analisis Hasil Uji Usability	41
3.1.4 Perancangan Antarmuka	41
3.1.5 Pengujian Hasil	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	43
4.1 Pengumpulan Data	43
4.1.1 Observasi.....	43
4.1.2 Kuesioner	47
4.2 Analisis Hasil Uji Usability	53
4.2.1 Data Observasi	53
4.2.2 Data Kuesioner.....	56
4.3 Perancangan Antarmuka	57
4.3.1 Style Guide.....	57
4.3.2 <i>Gestalt Principle</i>	58
4.3.3 High-Fidelity	60
4.4 Pengujian Hasil	72
4.4.1 Uji Validitas	72
4.4.2 Usefulness	74
4.4.3 Ease of Use.....	75
4.4.4 Ease of Learning	76

4.4.5	Satisfaction.....	77
4.4.6	Komparasi Nilai <i>Usability</i>	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Proximity</i> pada <i>Gestalt</i>	7
Gambar 2.2 <i>Closure</i> pada <i>Gestalt</i>	8
Gambar 2.3 <i>Symmetry</i> pada <i>Gestalt</i>	9
Gambar 2.4 <i>Figure Ground</i> pada <i>Gestalt</i>	9
Gambar 2.5 <i>Continuation</i> pada <i>Gestalt</i>	10
Gambar 2.6 <i>Similarity</i> pada <i>Gestalt</i>	10
Gambar 2.7 <i>Common Fate</i> pada <i>Gestalt</i>	11
Gambar 2.8 Skema Metode <i>Think Aloud</i>	14
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	22
Gambar 3.2 <i>User Onboarding</i>	25
Gambar 3.3 Menu <i>Login</i>	26
Gambar 3.4 Menu Daftar	26
Gambar 3.5 Menu Beranda	27
Gambar 3.6 Menu <i>Top Up</i>	28
Gambar 3.7 Menu Tarik Saldo	28
Gambar 3.8 Menu Promo	29
Gambar 3.9 Menu <i>Wallet</i>	29
Gambar 3.10 Menu <i>Reward</i>	30
Gambar 3.11 Menu URide	31
Gambar 3.12 Menu UCar	31
Gambar 3.13 Menu UKampus	32
Gambar 3.14 Menu UFood	33
Gambar 3.15 Menu Pesanan	33
Gambar 3.16 Menu <i>Favorite</i>	34
Gambar 3.17 Menu <i>Chat</i>	35
Gambar 3.18 Menu <i>Profile</i>	35
Gambar 4.1 <i>Style Guide</i> UStreet	57
Gambar 4.2 <i>Splashscreen</i> Desain Rekomendasi	61

Gambar 4.3 <i>User Onboarding</i> Desain Rekomendasi	61
Gambar 4.4 Halaman Masuk / <i>Sign in</i> Desain Rekomendasi	62
Gambar 4.5 Halaman Daftar / <i>Sign up</i> Desain Rekomendasi	62
Gambar 4.6 Menu Beranda Desain Rekomendasi	63
Gambar 4.7 Menu Riwayat Pesanan Desain Rekomendasi	64
Gambar 4.8 Menu Disukai Desain Rekomendasi	64
Gambar 4.9 Menu Pesan Desain Rekomendasi	65
Gambar 4.10 Menu Profil Desain Rekomendasi	65
Gambar 4.11 UPay - Isi Saldo Desain Rekomendasi	66
Gambar 4.12 UPay - Tarik Tunai Desain Rekomendasi	67
Gambar 4.13 UPay - Konfirmasi Desain Rekomendasi	67
Gambar 4.14 UPay - Riwayat Desain Rekomendasi	68
Gambar 4.15 UStreet - Layanan Transportasi Desain Rekomendasi	69
Gambar 4.16 UFood - Menu Desain Rekomendasi	70
Gambar 4.17 UFood - Pencarian Desain Rekomendasi	70
Gambar 4.18 UFood - Detail Restoran Desain Rekomendasi	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pernyataan <i>USE Questionnaire</i>	15
Tabel 2.2 Penelitian Terkait	17
Tabel 3.1 Kriteria Responden Berdasarkan Usia	24
Tabel 3.2 Kriteria Responden Berdasarkan Status.....	24
Tabel 3.3 <i>Task Scenario</i> Pengguna	36
Tabel 3.4 Pernyataan <i>USE Questionnaire</i> [24].....	37
Tabel 3.5 R Tabel [25]	39
Tabel 3.6 Interpretasi <i>Likert</i>	41
Tabel 4.1 <i>Feedback</i> Pengguna	43
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas desain <i>Existing</i>	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas <i>Existing</i>	49
Tabel 4.4 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Usefulness Existing</i>	49
Tabel 4.5 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Ease of Use Existing</i>	50
Tabel 4.6 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Ease of Learning Existing</i>	51
Tabel 4.7 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Satisfaction Existing</i>	52
Tabel 4.8 Temuan Masalah dan Rumusan Solusi	53
Tabel 4.9 <i>Gestalt Principle</i> UStreet	58
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Desain Rekomendasi.....	72
Tabel 4.11 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Usefulness Redesign</i>	74
Tabel 4.12 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Ease of Use Redesign</i>	75
Tabel 4.13 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Ease of Learning Redesign</i>	76
Tabel 4.14 Hasil <i>USE Questionnaire</i> parameter <i>Satisfaction Redesign</i>	77
Tabel 4.15 Komparasi hasil nilai usability existing dengan <i>redesign</i>	78