

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Website	7
2.2 E-Commerce.....	7
2.3 User Interface	8
2.4 User Experience.....	8
2.4.1 User Research.....	9
2.4.3 Wireframe	10
2.4.4 Prototyping	11
2.5 User Centered Design	12
2.5.1 Metode HTA (<i>Hierarchical Task Analysis</i>).....	14
2.5.2 Usability Testing	15
2.5.3 Komponen Usability Testing	16
2.5.4 Pemilihan Responden Usability Testing.....	17
2.5.5 Pengukuran Usability.....	17
2.5.6 Tujuan Pengukuran Usability.....	17

2.5.7	Teknik Pengukuran Usability	18
2.5.8	Definisi Operasional Variabel	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		21
3.1	Evaluasi Desain Lama	21
3.1.1	Usability Testing	21
3.1.1.1	Analisis Data Skor.....	26
3.1.2	Wawancara.....	26
3.2	Memahami Dan Menentukan Konteks Pengguna	30
3.2.1	Mental Model	30
3.2.2	User Persona.....	34
3.2.3	Journey Map	35
3.2.4	Task Analysis	36
3.2.4.1	HTA Halaman What's New.....	36
3.2.4.2	HTA Halaman Products.....	37
3.2.4.3	HTA Membeli Produk	37
3.2.4.4	HTA Menggunakan Fitur Search	38
3.2.5	Skenario	39
3.2.5.1	Skenario Mencari Informasi Berita	39
3.2.5.2	Skenario Mencari Produk Terbaru	39
3.2.5.3	Skenario Mencari Halaman Produk	39
3.2.5.4	Skenario Membeli Produk	40
3.2.5.5	Skenario Mencari Barang	40
3.2.5.6	Skenario Mencari Informasi Media Sosial	41
3.2.6	Information Architecture.....	41
3.3	Menspesifikasikan Kebutuhan Pengguna	42
3.4	Membuat Perbaikan Rancangan Antarmuka.....	43
3.4.1	Wireframe	43
3.4.2	Prototyping	53
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN		61
4.1	Usability Testing	61
4.1.1	Analisis Data Skor	65
4.2	Wawancara.....	66

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73