

Daftar Isi

ABSTRAK	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR TABEL	8
1. PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Tujuan.....	11
1.5 Rencana Kegiatan	11
2. KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Penggunaan <i>E-Catalog</i> di Indonesia.....	13
2.2 Interaksi Manusia dan Komputer	13
2.3 <i>User interface (UI)</i>	14
2.4 <i>Augmented Reality (AR)</i>	14
2.5 <i>Goal-Directed Design (GDD)</i>	15
2.6 <i>Usability testing</i>	17
2.7 <i>Persona</i>	18
2.8 Model Mental	19
2.9 <i>Hierarchical Task Analysis</i>	20
2.10 <i>Model Konseptual</i>	20
2.11 <i>Wireframe</i>	21
2.12 Uji Validitas	21
2.13 Uji Reliabilitas	22
2.14 Penentuan Jumlah Sampel Penelitian.....	23
2.15 Prinsip Desain Kuesioner	23
2.16 Metode Pengumpulan Informasi	24
2.17 <i>Use Questionnaire</i>	25
2.18 Penelitian Terkait.....	28
2.19 Kesimpulan Kajian Pustaka	30
3. ALUR PEMODELAN	32
3.1 Metodologi Penelitian	32

3.2	Research	32
3.2.1	Menentukan ruang lingkup penelitian	33
3.2.2	Studi Literatur	33
3.2.3	Wawancara kepala bengkel	33
3.2.4	Uji <i>usability</i> awal aplikasi ke user (<i>usability testing</i>)	34
3.2.5	Pengumpulan Data melalui Kuesioner Elektronik dan Observasi	35
3.3	Modeling	43
3.3.1	Mengidentifikasi <i>User Persona</i>	44
3.3.2	Memodelkan Interaksi Pengguna dengan Lingkungan	46
3.4	Requirement	46
3.4.1	Menyusun Kebutuhan Pengguna	47
3.4.2	Membangun Model Mental	48
3.4.3	Membuat HTA	50
3.4.4	Membuat Skenario Konteks	51
3.4.5	Membuat Model Konseptual	56
3.5	Framework	68
3.5.1	Menentukan <i>Form Factor, Posture</i> dan <i>Input Method</i>	68
3.5.2	Menentukan Elemen Visual	69
3.5.3	Merancang Wireframe	70
3.6	Refinement	71
3.6.1	Menentukan Warna	71
3.6.2	Menentukan ikon	72
3.6.3	Menentukan typeface dan typografi	73
3.6.4	Membuat <i>Mockup</i> Aplikasi	73
3.7	Support	75
4.	PENGUJIAN DAN ANALISIS	76
4.1	Metodologi Pengujian dan Analisis	76
4.2	Menentukan Jumlah Sampel dalam Pengujian	76
4.3	Membuat Skenario Pengujian	76
4.4	Membuat Kuesioner Pengujian	76
4.5	Uji Validitas	83
4.6	Uji Reliabilitas	85
4.7	Pengolahan Data dan Analisis Hasil Pengujian	85

5. Kesimpulan dan Saran	94
5.1 Kesimpulan	94
5.1 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
Lampiran 1. Hasil Wawancara Pihak Bintang Motor	100
Lampiran 2. Resume Wawancara	102
Lampiran 3. Rekap Hasil Kuesioner mengenai Kebutuhan AR dalam E-Catalog	103
Lampiran 4. Wireframe	106
Lampiran 5. Hasil Analisis Mockup	120
Lampiran 11. Hasil Usability Testing Aplikasi Sebelum redesign	136
Lampiran 12. Hasil Usability Testing ke 2	138
Lampiran 13. Hasil Usability Testing ke 3	140