

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	5
I.6 Sistematika Penulisan	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Smartphone	7
II.2 Gamification	7
II.3 <i>User Interface</i> (UI)	8
II.4 <i>User Experience</i> (UX)	10
II.5 <i>User Centered Design</i> (UCD)	11
II.6 Usability Testing	12
II.7 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	13

II.8	<i>Single Ease Qustions (SEQ)</i>	14
II.9	Balsamiq	15
II.10	Mental Model.....	15
II.11	<i>Semi-strucruted Interviews</i>	16
II.12	<i>Hierarchial Task Analysis (HTA)</i>	17
II.13	Figma	18
II.14	<i>Maze</i>	18
II.15	<i>Mission Usability Score (MIUS)</i>	19
II.16	<i>Maze Usabilit Score (MAUS)</i>	20
II.17	<i>State Of the Art</i>	20
Bab III	Metodologi Penelitian.....	24
III.1	Kerangka Pemecahan Masalah / Pengembangan Model Konseptual ..	24
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	25
III.2.1	Tahap Identifikasi.....	27
III.2.2	<i>User Centered Design</i>	27
III.2.3	Tahap Penutup.....	28
Bab IV	Analisis dan Perancangan	29
IV.1	<i>Plan the Human Centered Process</i>	29
IV.1.1	Wawancara.....	29
IV.1.2	Hasil dan Kesimpulan Wawancara	32
IV.2	<i>Specify the Context of Use</i>	36
IV.3	<i>Specify User Organizational Requirement</i>	38
IV.3.1	Menentukan Kebutuhan User.....	38
IV.3.2	Perancangan Model Mental.....	39
IV.3.3	Analisis Tugas Pengguna	40
IV.3.4	Model Skenario	41

Bab V	Implementasi dan Pengujian	44
V.1	<i>Produce Design Solutions</i>	44
V.1.1	Perancangan <i>Wireframe</i>	44
V.1.2	<i>User Interface Design</i> Aplikasi.....	49
V.2	<i>Evaluate Designs Againsts User Requirement</i>	54
V.2.1	Perencanaan <i>Testing</i>	54
V.2.2	Alur Skenario pengguna pada Blok Maze	56
V.2.3	Indikator Penilaian <i>Maze Usability Testing</i> (MAUS).....	58
V.2.4	Daftar Metriks yang diuji	59
V.2.5	Analisis Evaluasi Hasil <i>Usability Testing</i>	60
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	65
VI.1	Kesimpulan.....	65
VI.2	Saran	65
Daftar Pustaka		67
LAMPIRAN A – Tahap Wawancara		69
LAMPIRAN B – Analisis Tugas User		71
LAMPIRAN c – user interface		73
LAMPIRAN D – USER PARTISIPAN		75
LAMPIRAN E – HASIL USABILITY TESTING		78